

La Légende
des Cinq
Anneaux™
LE JEU DE RÔLE



LES FLAMBEAUX DE LA GUERRE

DES RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR *LE SANG DE LA LIONNE*



La Légende des Cinq Anneaux

LE JEU DE RÔLE



**AUREZ-VOUS
LE COURAGE DE
RÉPONDRE À L'APPEL
DE LA NATURE ?**

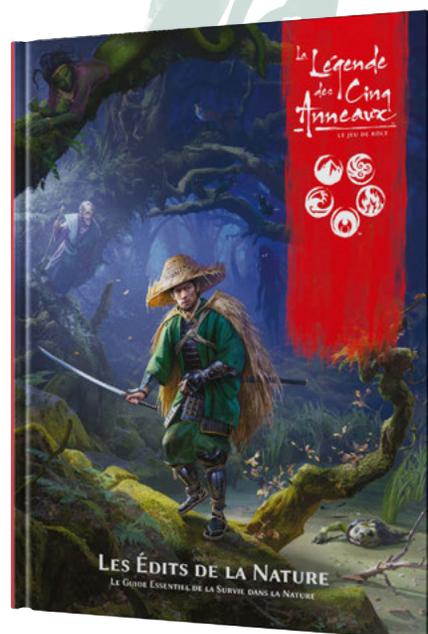


EDGE
STUDIO

EDGE-STUDIO.NET

TM/® & © 2024 Fantasy Flight Games.

Les informations contenues sur cette page pourront être soumises à des changements. Le produit représenté n'est pas finalisé et pourra être modifié.



LES ÉDITS DE LA NATURE

Aventurez-vous dans les contrées sauvages de Rokugan et découvrez les secrets du Clan du Dragon !

Les villes lumineuses et les villages paisibles de l'Empire d'Émeraude ne sont que des îlots de civilisation au cœur de vastes étendues sauvages. Sombres forêts, montagnes aux pics acérés, marécages couvant d'impensables dangers et toundras balayées par de sinistres vents : tels sont les paysages du nord de Rokugan. Ces mystérieuses terres abritent divers peuples cohabitant avec l'Empire en une paix précaire, mais aussi un clan majeur, celui du Dragon, qui a élu domicile dans cette nature hostile.

Grâce au supplément *Les Édits de la Nature*, levez le voile sur ces terres oubliées de la civilisation. Les joueurs pourront y rencontrer les fantômes qui hantent la forêt de Shinomen, ou y découvrir les passionnantes cultures d'espèces telles que les nezumi, les naga et les tengu. Ils croiseront peut-être également la route d'humains peuplant les contrées boréales les plus reculées de l'empire, et pourront séjourner dans les monastères anciens qui se nichent au cœur de la nature. MJ et joueurs trouveront également dans ce livre des informations sur le Clan du Dragon et son allié, le clan mineur de la Libellule, ainsi que de nouvelles écoles et techniques.

Les Flambeaux de la guerre

Les *Flambeaux de la guerre* est un supplément destiné à améliorer l'expérience des joueurs et des maîtres du jeu durant l'aventure *Le Sang de la Lionne* pour *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*, mais aussi au cours de campagnes axées sur la guerre et les conflits armés à Rokugan. Il consiste en une série de règles optionnelles, de tables proposant des options aléatoires, ainsi que d'objets supplémentaires et d'informations liées au cadre de jeu :

- ⊗ **Flambeaux de personnage (page 5)** : ces règles peuvent servir à relier les PJ à d'autres personnages côtoyés durant l'aventure, mais aussi à enrichir toute campagne ou aventure dans laquelle un joueur, ou le groupe entier, change de personnage, de manière épisodique ou définitive.
- ⊗ **Rencontres aléatoires en temps de guerre (page 12)** : ces tables détaillent des complications et des rencontres supplémentaires. Grâce à elles, le MJ peut étendre et enrichir toute aventure comportant une mobilisation d'armée et des batailles rangées.
- ⊗ **Idée d'aventure : des tensions généralisées (page 12)** : cette idée d'aventure peut offrir une raison supplémentaire aux personnages joueurs qui doivent se rendre au château de la Voie du sabre. Elle peut aussi servir avant (ou après) les événements présentés dans *Le Sang de la Lionne*, voire en tant qu'aventure indépendante.
- ⊗ **Trésor béni (page 16)** : ce *nemuranai*, ou « objet éveillé », peut être offert à un PJ pour le récompenser de ses actions exemplaires, que ce soit avant ou après les événements du *Sang de la Lionne*.
- ⊗ **Options supplémentaires pour les PJ du Clan du Blaireau (page 16)** : ces règles servent à créer des personnages du Clan du Blaireau appartenant à la famille Fureheshu.
- ⊗ **L'antiquité dans les arts (page 17)** : ces informations complètent les éléments des pages 19 à 25 des *Champs de la victoire* et traitent de la façon dont l'art rokugani préserve l'histoire de la même manière que les rouleaux, les livres et les bibliothèques chroniquent le passé.

Les lecteurs et lectrices qui prévoient de jouer *Le Sang de la Lionne* ne doivent pas lire l'encadré **Les flambeaux de la Lionne** (ci-contre), sous peine de se gâcher la surprise. De plus, les sections concernant les rencontres aléatoires, l'idée d'aventure et le trésor béni, réparties sur les pages 12 à 16, sont réservées au maître du jeu.

LES FLAMBEAUX DE LA LIONNE

Important : si vous prévoyez d'être joueur ou joueuse dans l'aventure *Le Sang de la Lionne*, ne lisez pas cet encadré. Vous vous gâcheriez des surprises !

Lorsque vous jouez cette aventure, les avantages « flambeau » permettent de créer une certaine continuité entre les PJ du présent (dans les première et troisième parties de l'aventure) et ceux du passé (dans la deuxième partie). Selon les préférences du groupe et sa tolérance au métajeu, vous pouvez intégrer les flambeaux de trois façons :

- ⊗ **OPTION 1** : cette option est destinée aux groupes qui veulent éviter de divulguer à l'avance les raisons pour lesquelles les joueurs endossent le rôle d'autres personnages ou la façon dont cela se produit. Demandez aux joueurs de créer un flambeau pour leur PJ, comme si ce dernier était un successeur de leur PJ, en utilisant les règles de la page 5 de ce supplément, mais sans compléter certains détails du flambeau pour l'instant. Quand les joueurs entament la Partie 2 du *Sang de la Lionne*, ils peuvent ainsi créer un PJ à incarner ou choisir l'un des **Conseillers** (cf. page 12 du *Sang de la Lionne*) qui correspond le mieux au prédécesseur de leur PJ actuel. Si nécessaire, le PJ qu'ils interprètent peut ne pas être le prédécesseur même, mais quelqu'un qui lui est relié.
- ⊗ **OPTION 2** : pour les groupes prêts à subir quelques révélations (en apprenant qu'ils se battront du côté du Clan du Lion à l'hiver 820) et à l'aise à l'idée de développer des personnages passés et actuels en même temps, assignez un flambeau au successeur en fonction des choix effectués pour le prédécesseur.
- ⊗ **OPTION 3** : pour les groupes qui prévoient de continuer à jouer les mêmes personnages après *Le Sang de la Lionne*, ou pour ceux auxquels les autres options ne conviendraient pas, les flambeaux peuvent être offerts en guise de récompense à l'issue de la Partie 2. Grâce à cet aperçu du passé, le PJ successeur apprend des informations sur la vie de son prédécesseur et ces leçons peuvent lui servir dans le présent.

Flambeaux de personnage

Quiconque accompli de hauts faits reste dans la mémoire collective bien après sa mort : sa légende persiste dans les récits qui l'évoquent, mais aussi dans les actes de ses successeurs et descendants. Les flambeaux permettent de lier les PJ du passé (les « prédécesseurs ») aux nouveaux personnages (les « successeurs »).

CHOISIR UN FLAMBEAU

Quand un joueur crée un nouveau personnage au cours d'une campagne dans laquelle les flambeaux sont utilisés, il peut décider de reprendre le flambeau de son ancien personnage (ou d'un autre personnage, si le MJ l'accepte). Dans ce cas, il n'applique pas à son personnage les résultats de la table d'héritage de la question 18 (cf. page 96 du *Livre de Règles*). Il choisit tout de même un ancêtre, dont il tire son nom. Ce dernier peut tout à fait être le personnage dont il reprend le flambeau, mais le flambeau peut également être un contemporain du personnage, voire n'entretenir aucun lien avec lui.

LES BÉNÉFICES D'UN FLAMBEAU

Chaque flambeau offre un avantage unique au nouveau personnage qui le reçoit (ce qui permet de dépasser la limite habituelle du nombre d'avantages à la création de personnage). Consultez **Créer un flambeau**, ci-contre.

QUAND UTILISER LES FLAMBEAUX DANS UNE CAMPAGNE

Les flambeaux sont particulièrement appropriés dans deux cas : les campagnes très longues ou celles comprenant de longues ellipses récurrentes.

LES THÈMES DES FLAMBEAUX

Les flambeaux jouent sur l'un des antagonismes thématiques à la base de *La Légende des Cinq Anneaux* : tout ce qui se trouve dans le royaume des mortels n'est qu'éphémère, et pourtant les choix de chacun ont un sens profond, tant sur le plan personnel qu'à grande échelle. La contradiction apparente entre ces thèmes met chacun d'entre eux en relief, pourvu qu'ils soient tous deux mis en avant à parts égales, ou presque, au fil du récit. L'utilisation des flambeaux peut renforcer chaque aspect de cet antagonisme.

Pour évoquer l'idée selon laquelle il faut accepter la fugacité de toute réalisation, les flambeaux incitent les joueurs à admettre, voire à encourager, la nature éphémère de leur personnage, qui prend des risques logiques au regard de sa personnalité et du développement de l'histoire, avant d'être mis à la retraite quand son arc narratif est terminé.

Les flambeaux mettent aussi l'accent sur la puissance d'un choix. La décision de vivre ou mourir d'une certaine façon peut sembler fugace dans le cadre de l'histoire, mais ses conséquences se propagent et marquent de façon indélébile la vie d'autres personnes. Les flambeaux servent aussi à montrer que ces décisions importent au-delà de l'existence d'un personnage. Ils offrent aux joueurs une manière de poursuivre l'exploration inachevée de thèmes et d'intrigues, même si le personnage à leur origine ne peut plus le faire, que ce soit à cause d'un trépas inattendu ou de la fin naturelle de son arc narratif. Les choix, les désirs et les convictions du personnage originel peuvent toujours avoir un impact tangible sur l'histoire, même si lui n'est plus là pour les perpétuer.

UTILISER LES FLAMBEAUX EN JEU

Chaque flambeau présente plusieurs éléments clés : un prérequis que le prédécesseur doit avoir rempli pour que son successeur choisisse ce modèle ; des types (comme tout avantage) ; des responsabilités qui décrivent l'obligation du personnage envers la mémoire de son prédécesseur ; et une catégorie d'effet qui fonctionne comme celle d'une aptitude, avec les différences notées dans chaque entrée.

Remarquez que les flambeaux constituent un nouveau type d'avantage, différent des aptitudes et des passions (que vous trouverez à partir de la page 101 du *Livre de Règles*). Leur effet s'applique en même temps que celui des aptitudes (sauf dans les cas précisés). Comme elles, ils peuvent être inversés à la discrétion du MJ et servir ainsi de coups du sort (cf. page 100 du *Livre de Règles*).

CRÉER UN FLAMBEAU

Les flambeaux sont des avantages spéciaux qui résultent d'accomplissements mécaniques et narratifs d'un ancien PJ. Tous sont uniques, bien que plusieurs modèles soient présentés dans cette section afin de faciliter et d'accélérer la création d'un avantage de ce type. Vous trouverez à partir de la page 6 plusieurs encarts intitulés « Coralie et Julien créent leur flambeau », qui servent d'exemple pour ce processus de création complète.

UTILISER PLUTÔT UN NINJŌ ET UN GIRI ACCOMPLIS

Un joueur peut choisir un ninjō ou un giri accompli tant que cet achèvement a créé des intrigues intéressantes dont certaines restent inexplorées. Par exemple, si le ninjō d'un prédécesseur était la vengeance et qu'elle a été exercée, d'autres personnes désirent peut-être désormais se venger contre quiconque partage un lien avec lui. Si le giri du prédécesseur était de servir de garde du corps à son seigneur et qu'il est mort à son service, ce dernier peut ressentir une profonde gratitude envers le successeur du PJ défunt, créant ainsi une dynamique sociale qui vient compliquer les obligations d'une relation entre un *daimyō* et son serviteur.

**D'AUTRES DÉSIRS
ET DEVOIRS**

Si vous créez un flambeau pour un personnage issu de *La Voie des vagues* ou d'un autre style de campagne dans lequel le ninjō et/ou le giri sont remplacés durant la création de personnage, utilisez plutôt le substitut propre à votre situation.

**CORALIE ET JULIEN
CRÉENT LEUR
FLAMBEAU : LE DÉBUT**

Avec le reste de son groupe, Coralie vient de conclure un arc majeur d'une campagne de *La Légende des Cinq Anneaux*. Au cours du combat final, son personnage, Asahina Ryu, est mort lors d'un sacrifice aussi détonant que glorieux. Julien a quant à lui un attachement envers l'un de ses PNJ favoris, Bayushi Hibiki, qui a pris sa retraite durant le dernier arc de la campagne, et demande à son MJ s'il peut utiliser ce personnage comme prédécesseur. Aussi bien Coralie que Julien veulent continuer à jouer avec le groupe, mais ils doivent à présent créer de nouveaux personnages pour poursuivre l'histoire. Le MJ leur propose d'utiliser les règles de flambeau présentées dans ce supplément pour créer un personnage qui s'intègre mieux au récit d'ensemble.

**ÉTAPE 1 : CHOISIR SON PRÉDÉCESSEUR
ET SON MODÈLE DE FLAMBEAU**

La première étape consiste à choisir le personnage dont le PJ reprend le flambeau. À ce moment, le joueur opte le plus souvent pour son ancien PJ. Dans certains cas, le MJ peut néanmoins lui offrir d'autres choix, comme un PNJ remarquable ou le PJ d'un autre joueur. Il est important de veiller à ce que le prédécesseur remplisse les prérequis du modèle de flambeau voulu afin que le joueur puisse le sélectionner. Ces derniers sont indiqués dans l'entrée de chaque flambeau. C'est au MJ que revient le dernier mot pour déterminer si un prérequis est rempli ou non.

ÉTAPE 2 : PERSONNALISER LE MODÈLE

Ensuite, MJ et joueur collaborent pour personnaliser le modèle de flambeau choisi, en prenant les décisions nécessaires.

ÉTAPE 3 : CHOISIR UN NOM

Enfin vient l'heure de nommer le flambeau nouvellement créé. Par défaut, il est relativement simple : Flambeau de [nom du prédécesseur]. Bien entendu, MJ et joueurs sont invités à faire preuve de créativité pour cette étape !



LES MODÈLES DE FLAMBEAUX

Voici les modèles de flambeaux. Joueurs comme MJ sont invités à collaborer pour personnaliser ces options, et même pour créer les leurs en se servant des idées ci-dessous en guise d'exemple.

Comme dans un livre (Air)

Certaines personnes ont un talent, inné ou non, pour lire en autrui, et elles gagnent parfois la réputation de pouvoir évaluer avec précision l'état émotionnel de leurs interlocuteurs. Dans la société des samouraïs, une telle aptitude est aussi prisée que redoutée, car percer un masque soigneusement érigé peut offrir un avantage considérable dans toute situation, que ce soit à la cour d'un daimyō ou sur le champ de bataille. Aucun samouraï ne souhaite voir ses faiblesses exposées, et pourtant tous les clans, d'une façon ou d'une autre, cherchent à enseigner à leurs étudiants la capacité à lire les émotions de leurs pairs.

Prérequis : le prédécesseur doit avoir eu 5 rangs en Sentiments.

Type : relations, mental

Responsabilités : vous vous sentez poussé à découvrir les vérités cachées, pour le meilleur ou pour le pire. Éliminez 3 points de Conflit à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez réussi un test de Sentiments ou dévoilé une vérité cachée. En revanche, vous subissez 3 points de Conflit et gagnez 1 point de Vide à la fin d'une scène durant laquelle vous avez échoué à un test de Sentiments ou n'êtes pas parvenu à accomplir un objectif social, ou si l'un de vos désavantages a été révélé.

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant du flambeau Comme dans un livre :

CORALIE ET JULIEN CRÉENT LEUR FLAMBEAU : ÉTAPE 1

Coralie et Julien ont déjà choisi les prédécesseurs auxquels leurs nouveaux personnages seront liés : il s'agit d'Asahina Ryu et de Bayushi Hibiki. À présent, tous deux doivent sélectionner un modèle pour représenter ces samouraïs. Coralie choisit Mort d'un héros, car Ryu est mort dans un instant de gloire aussi émouvant que mémorable. Julien opte pour Liens hérités, car la nature sociable et enjouée d'Hibiki est ce qu'il préfère dans ce PNJ. Ce dernier ne remplit pas les prérequis pour ce modèle, mais Julien explique au MJ pour quelles raisons il estime que ce choix convient parfaitement. Le MJ accepte de faire une exception.

- ✳ Une fois par session, vous pouvez apprendre l'un des désavantages d'un personnage présent. Chaque fois que vous êtes censé échouer à un test de Sentiments prenant pour cible un autre personnage, vous annulez un symbole ❸ avant de résoudre les effets.
- ✳ Vous pouvez relancer jusqu'à deux dés lorsque vous effectuez un test pour en apprendre plus au sujet d'une personne que vous ne connaissez pas (par exemple, un test de Jeux [Air] pour évaluer la réaction de votre adversaire face à la triche ou un test de Culture [Air] pour analyser les manières d'autrui).

Devoir éternel (Terre)

Un personnage dont le giri n'a pas été accompli est lui aussi une excellente source pour un flambeau. Le successeur ne partage pas directement le giri de son prédécesseur, mais il estime qu'il est de sa responsabilité, au moins par principe, de perpétuer le devoir que son prédécesseur n'a pas pu remplir. Par exemple, si ce dernier n'a pas réussi à protéger son seigneur au cours d'une bataille, le successeur voit peut-être cet échec comme quelque chose qu'il ne doit reproduire sous aucun prétexte. Si le prédécesseur a de son plein gré abandonné son devoir pour suivre ses désirs, le successeur peut considérer qu'un tel comportement est particulièrement détestable et méprisable. Il peut même se sentir redevable envers un groupe précis que son prédécesseur a délaissé : il estime alors de son devoir de protéger le fils d'un seigneur assassiné sous la protection de son prédécesseur ou de surmonter une difficulté que ce dernier avait juré de vaincre.

Prérequis : le prédécesseur doit avoir échoué dans l'accomplissement de son giri et ne plus être en mesure de le suivre (s'il est encore en vie sans être un P.J).

Types : relations, mental

Responsabilités : notez le giri du prédécesseur. Éliminez 3 points de Conflit à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez entrepris une action qui soutient ce giri ou qui va dans son sens. En revanche, vous subissez 3 points de Conflit et gagnez 1 point de Vide si vous avez délibérément ignoré une occasion de remplir vos responsabilités (à la discrétion du MJ).

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant du flambeau Devoir éternel :

- ✳ Vous connaissez le giri de votre prédécesseur et toutes les personnes impliquées (sans pour autant connaître leur identité si elle était tenue secrète). Ces dernières peuvent vous considérer favorablement (ou non) si vous mentionnez ce lien.
- ✳ Vous pouvez relancer jusqu'à deux dés lorsque vous effectuez un test pour adhérer à vos devoirs ou pour encourager autrui à faire de même (par exemple, un test de Commandement [Terre] pour exhorter vos subordonnés à s'acquitter de leurs responsabilités ou un test de Méditation [Terre] pour éliminer les tentations de votre esprit et vous concentrer sur votre tâche).

MÉMORABLES

Seules entrent dans l'histoire les personnes qui accomplissent de hauts faits. Par conséquent, chaque flambeau présente un prérequis narratif ou mécanique que le prédécesseur doit avoir rempli en tant que PJ (ou PNJ mémorable) pour que son successeur dispose d'un flambeau à reprendre.

Enseignements secrets (Vide)

Il existe des personnes qui ne cherchent ni n'obtiennent une gloire incommensurable au cours de leur vie, mais dont l'impact est considérable sur une petite poignée d'individus. L'héritage d'un grand mentor survit dans les actions de ses étudiants et dans celles de toutes les générations qui les suivent.

Prérequis : le prédécesseur doit avoir montré qu'il était un guerrier, un courtisan ou un mystique accompli en ayant abordé une situation ou appliqué une technique de manière peu orthodoxe (par exemple en baratinant ses ennemis pour s'infiltrer dans leur forteresse, en éliminant ses adversaires du plat de sa lame ou en mettant volontairement en colère les kamis d'une contrée hostile). Sinon, il doit avoir appris à la dure une leçon d'importance puis avoir fait tout son possible pour empêcher autrui de commettre la même erreur que lui (par exemple, prononcer des sentences particulièrement sévères qui conduisent à une rébellion, enseigner des techniques secrètes à des élèves qui n'en sont pas dignes ou tomber amoureux du champion d'un clan rival).

Types : relations, mental et/ou physique

Responsabilités : définissez avec le MJ une philosophie particulière prônée par votre mentor. Ces préceptes doivent être assez spécifiques pour apparaître dans le récit, mais suffisamment larges pour permettre au MJ de proposer des choix et des moments narratifs en lien avec cette philosophie toutes les trois ou quatre sessions. Éliminez 3 points de Conflit à la fin d'une scène au cours de laquelle vous agissez en accord avec la philosophie de votre mentor. En revanche, vous subissez 3 points de Conflit et gagnez 1 point de Vide à la fin d'une scène au cours de laquelle vous êtes allé à l'encontre des enseignements de votre mentor ou avez volontairement ignoré une occasion d'agir en accord avec cette philosophie.

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant du flambeau Enseignements secrets :

- ⊗ Vous connaissez certains des secrets de l'art de votre prédécesseur. Choisissez une technique qu'il maîtrisait. À tout moment, vous pouvez dépenser des XP pour payer le coût d'apprentissage de cette technique.
- ⊗ Vous pouvez relancer jusqu'à deux dés lorsque vous effectuez un test pour être à la hauteur de la réputation de votre prédécesseur (par exemple, un test pour activer sa technique ou un test de Théologie [Vide] pour comprendre un certain aspect de sa philosophie).

Idéalisme (Terre)

L'Honneur représente, pour un personnage, le degré auquel il est persuadé d'observer les préceptes du bushido et son investissement dans ce code au quotidien. Vivre vertueusement permet d'améliorer son karma et rapproche

CORALIE ET JULIEN CRÉENT LEUR FLAMBEAU : ÉTAPE 2

À présent, Coralie et Julien discutent avec le MJ pour déterminer les détails du flambeau qu'ils reprennent. Coralie étudie les responsabilités de Mort d'un héros et décide que son prédécesseur est mort en observant le précepte de Yū, le Courage héroïque, ce qui amène la joueuse à choisir le Feu comme élément de l'avantage. Elle note sur sa fiche de personnage qu'elle double le montant d'Honneur ou de Gloire gagné ou perdu pour le précepte sélectionné. Elle indique également qu'elle reçoit 1 point de Vide la première fois qu'elle perd ainsi des points d'Honneur ou de Gloire dans une scène. Elle prend aussi quelques notes concernant l'effet afin d'en avoir les détails sous les yeux.

Julien prend également connaissance de la fin du prérequis pour Liens hérités. Avec le MJ, il décide que son nouveau personnage dispose de l'avantage Alliés et ils en définissent les détails. Ils consultent ensuite la section Responsabilités. Julien prend note des effets mécaniques associés au modèle dans les sections « Responsabilités » et « Effets ».

le samouraï de la transcendance qui lui ouvre les portes du Yomi, le royaume des ancêtres sacrés. On attend de chaque noble qu'il agisse en accord avec chaque précepte du bushido, mais la façon dont il intériorise ses réussites n'est pas forcément de notoriété publique. De nombreux samouraïs honorables meurent sans que grand monde ait eu vent de leurs efforts, et se montrer si humble est en soi un signe de grandeur.

Prérequis : le prédécesseur doit avoir eu au moins 75 points d'Honneur (cette valeur d'Honneur ne doit pas forcément avoir été de notoriété publique).

Types : relations, mental

Responsabilités : éliminez 3 points de Conflit à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez reçu au moins 1 point d'Honneur. En revanche, vous subissez 3 points de Conflit et gagnez 1 point de Vide à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez sacrifié ou mis en jeu au moins 1 point d'Honneur. Si votre Honneur descend en dessous de 30, vous ne bénéficiez plus de cet avantage et récoltez un désavantage de type « infamie ».

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant du flambeau Idéalisme :

- ⊗ Chaque fois que vous interagissez avec un personnage, vous savez d'instinct s'il possède au moins 60 points d'Honneur (sans connaître la valeur exacte).

IDÉALISME

Si votre Honneur descend en dessous de 30 et que vous ne bénéficiez plus des effets d'Idéalisme, votre MJ peut décider que vous bénéficiez de nouveau de ces effets si vous parvenez à vous hisser à une valeur d'Honneur d'au moins 50. En revanche, vous conservez le désavantage de type « infamie » obtenu.

- ⊗ Vous pouvez relancer jusqu'à deux dés lorsque vous effectuez un test au cours duquel vous vous efforcez d'équilibrer au moins deux préceptes du bushido (par exemple, un test de Commandement [Terre] pour donner des ordres à des paysans en faisant appel au Devoir et à la Loyauté ainsi qu'à la Compassion, ou un test d'Arts martiaux [Terre] pour faire preuve de Courage héroïque et de Sincérité lors d'un moment de doute).

Liens hérités (Eau)

De nombreux samourais sont restés dans les mémoires en nouant, tant bien que mal et méthodiquement, des liens à travers l'Empire d'Émeraude. Qu'ils aient eu bonne ou mauvaise réputation et quelle que soit la façon dont ils sont devenus célèbres, ils se sont fait un nom, qui perdure bien longtemps après qu'ils ont rejoint le cycle de la Roue qui ne s'arrête jamais.

Prérequis : le prédécesseur doit avoir eu au moins 5 éléments parmi les suivants (toutes combinaisons confondues) : des avantages Allié [Nom] (voir page 102 du *Livre de Règles*) ; des avantages Soutien de [un groupe] (voir page 109 du *Livre de Règles*) ; des liens (voir *Les Cours de pierre*). Au cours de la création de personnage, un PJ doit sélectionner comme avantage Allié [Nom] ou Soutien de [un groupe].

Types : relations, mental

Responsabilités : éliminez 3 points de Conflit à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez accompli un objectif social dans le cadre d'une intrigue. Si vous disposez de l'avantage Allié [Nom], de l'avantage Soutien de [un groupe] ou d'un lien associé à (au moins) l'un des PNJ présents dans la scène, éliminez 5 points de Conflit au lieu de 3. En revanche, vous subissez 3 points de Conflit et gagnez 1 point de Vide à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez échoué à accomplir un objectif social. Si vous disposez de l'avantage Allié [Nom], de l'avantage Soutien de [un groupe] ou d'un lien associé à (au moins) l'un des PNJ présents dans la scène, vous subissez 5 points de Conflit au lieu de 3.

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant du flambeau Liens hérités :

- ⊗ Après avoir interagi avec un personnage pendant au moins une scène, vous savez avec certitude s'il peut concevoir de se lier d'amitié avec vous ou s'il émet des réserves (sans que vous connaissiez ces dernières pour autant).
- ⊗ Vous pouvez relancer jusqu'à deux dés lorsque vous effectuez un test pour remporter l'adhésion d'autrui (par exemple, un test de Jeux [Eau] pour exprimer des commentaires flatteurs sur la stratégie d'un autre joueur de go ou un test d'Arts martiaux [Eau] pour démontrer vos talents lors d'une compétition).

Mort d'un héros (Variable)

Le décès d'un personnage qui se sacrifie pour son devoir est considéré comme le témoignage de sa dévotion à son seigneur et aux idéaux du bushido. Un tel sacrifice peut survenir de bien des façons : le personnage peut mourir en endossant le rôle de champion d'un daimyō dans un duel impossible, à moins qu'il périsse vertueusement en incarnant l'un des préceptes du bushido, comme la Compassion (*Jin*) et le Courage héroïque (*Yū*) s'il défend un village impuissant contre une horde de gobelins. Quelles que soient les circonstances, les actions du personnage perdurent dans la mémoire des témoins de l'événement et de quiconque en entend le récit.

Prérequis : le prédécesseur doit avoir reçu au moins 10 points d'Honneur ou de Gloire pour son sacrifice.

Types : relations, mental

Responsabilités : choisissez le précepte du bushido que votre prédécesseur a incarné au moment de sa mort. Le flambeau acquiert un élément en fonction de ce précepte : le Feu pour *Yū* (le Courage héroïque) et *Gi* (la Droiture) ; la Terre pour *Chūgi* (le Devoir et la Loyauté) et *Meiyo* (l'Honneur) ; l'Air pour *Rei* (la Courtoisie) ; l'Eau pour *Jin* (la Compassion) ; et le Vide pour *Makoto* (la Sincérité). Le MJ peut modifier cet élément s'il le souhaite. Chaque fois que votre personnage reçoit de l'Honneur ou de la Gloire pour le précepte sélectionné, doublez le montant obtenu. Si votre personnage perd de l'Honneur ou de la Gloire en échouant à incarner ce précepte, doublez le montant perdu, puis gagnez 1 point de Vide s'il s'agit de la première occurrence de cette scène.

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant du flambeau Mort d'un héros :

- ⊗ Vous connaissez les circonstances précises de la mort de votre prédécesseur et vous souvenez de l'événement dans ses moindres détails (du moins, de ce qu'on vous en a raconté). Votre lien avec votre prédécesseur peut pousser autrui à vous considérer favorablement (ou non) si vous l'invoquez.

CORALIE ET JULIEN CRÉENT LEUR FLAMBEAU : ÉTAPE 3

À présent que Coralie et Julien ont vu avec le MJ les détails de leur flambeau, ils sont prêts à trouver un nom pour leur nouvel avantage personnalisé. Coralie décide de s'en tenir à la proposition de base et opte pour « Le flambeau d'Asahina Ryu, le Courageux héros ». Julien se remémore les moments qu'il a préférés avec Hibiki et se décide pour « Le flambeau du Scorpion roué ».

- ⊗ Vous pouvez relancer jusqu'à deux dés lorsque vous effectuez un test pour vous comporter d'une manière appropriée au précepte que votre prédécesseur a incarné à sa mort (par exemple, un test d'Arts martiaux [corps à corps] pour défendre les plus faibles ou un test de Représentations pour divertir un public avec un récit lié à votre précepte).

Pragmatisme (Air)

Pour certains samouraïs, le bushido n'est qu'un moyen d'arriver à ses fins. De tels individus peuvent faire semblant de se préoccuper de certains préceptes, mais jugent qu'adhérer honnêtement à un code idéaliste et arbitraire n'est pas réaliste. Ils estiment alors que, pour accomplir son devoir, il faut être prêt à faire le nécessaire sans se sentir contraint par une doctrine intransigeante.

Prérequis : le prédécesseur doit avoir eu 20 points d'Honneur ou moins (cette valeur d'Honneur ne doit pas forcément avoir été de notoriété publique).

Types : relations, mental

Responsabilités : vous vous devez d'obtenir des résultats, tout comme votre prédécesseur. Éliminez 3 points de Conflit à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez misé ou sacrifié de l'Honneur. En revanche, vous subissez 3 points de Conflit et gagnez 1 point de Vide à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez gagné de l'Honneur.

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant du flambeau Pragmatisme :

- ⊗ Chaque fois que vous interagissez avec un personnage, vous savez d'instinct s'il possède au plus 25 points d'Honneur (sans connaître la valeur exacte).
- ⊗ Vous pouvez relancer jusqu'à deux dés lorsque vous effectuez un test qui nécessite d'aller à l'encontre des préceptes du bushido (par exemple, un test de Commandement [Air] pour falsifier les ordres d'un supérieur dans l'intérêt de la victoire ou un test de Travail manuel [Air] pour vous faire passer pour un membre d'une classe inférieure et ainsi récolter des informations).

Rêves inassouvis (Feu)

Un personnage qui n'a pas accompli son ninjō peut être une excellente source pour un flambeau. Même si le successeur ne partage pas le rêve de son prédécesseur avec autant d'enthousiasme (dans le cas contraire, ce serait son ninjō), une part de lui ne peut pas s'empêcher de vouloir œuvrer dans ce sens. Par exemple, si le prédécesseur n'a pas réussi à sauver son bien-aimé à cause de son devoir, le successeur ressent une tendresse particulière pour les amoureux mélancoliques et s'efforce de les aider. Si le prédécesseur a souhaité maîtriser un art sans y parvenir, son successeur

s'est lancé dans cette discipline pour honorer sa mémoire, et le moindre de ses accomplissements dans ce domaine est une façon de se sentir plus proche de ce prédécesseur. Un PJ peut aussi simplement décider de ne pas commettre la même erreur que son prédécesseur et refouler ses désirs.

Prérequis : le prédécesseur doit avoir échoué dans l'accomplissement de son ninjō et avoir cessé de le suivre (s'il est encore en vie sans être un PJ).

Types : relations, mental

Responsabilités : notez le ninjō du prédécesseur. Éliminez 3 points de Conflit à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez entrepris une action qui honore ce ninjō ou qui va dans son sens. En revanche, vous subissez 3 points de Conflit et gagnez 1 point de Vide si vous avez délibérément ignoré une occasion de remplir vos responsabilités (à la discrétion du MJ).

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant du flambeau Rêves inassouvis :

- ⊗ Vous connaissez le ninjō de votre prédécesseur et toutes les personnes impliquées (sans pour autant connaître leur identité si elle était tenue secrète). Ces dernières peuvent vous considérer favorablement (ou non) si vous mentionnez ce lien.
- ⊗ Vous pouvez relancer jusqu'à deux dés lorsque vous effectuez un test qui se rapporte aux désirs de quelqu'un (par exemple, un test de Représentations [Feu] pour susciter une réaction particulière chez quelqu'un ou un test de Sentiments [Feu] pour comprendre les véritables idéaux que cache la façade de votre interlocuteur).

Vie héroïque (Eau)

La Gloire d'un samouraï représente la façon dont la société rokugani (au moins en partie) considère que ce dernier réussit à remplir son rôle. Tout le monde se souvient avec affection des accomplissements d'un serviteur exceptionnel ou d'un noble particulièrement vertueux, fiable et couronné de succès, même longtemps après sa mort. Quiconque a mené une vie héroïque se rapproche, dit-on, de sa place au Yomi, le royaume des ancêtres sacrés.

Prérequis : le prédécesseur doit avoir eu au moins 75 points de Gloire.

Types : relations, mental

Responsabilités : déterminez avec le MJ les idéaux ou les causes qui tenaient le plus à cœur à votre prédécesseur. Éliminez 3 points de Conflit à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez reçu au moins 1 point de Gloire. En revanche, vous subissez 3 points de Conflit et gagnez 1 point de Vide à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez sacrifié ou mis en jeu au moins 1 point de Gloire. Si votre Gloire descend en dessous de 30, vous ne bénéficiez plus de cet avantage et récoltez un désavantage de type « infamie ».

VIE HÉROÏQUE

Si votre Gloire descend en dessous de 30 et que vous ne bénéficiez donc plus des effets de Vie héroïque, votre MJ peut décider que vous bénéficiez de nouveau de ces effets si vous parvenez à vous hisser à une valeur de Gloire d'au moins 50. En revanche, vous conservez le désavantage de type « infamie » obtenu.

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant du flambeau Vie héroïque :

- ⊗ Tout le monde connaît les exploits de votre prédécesseur : si vous affirmez avoir repris son flambeau, on vous traite sans doute avec respect, mais les attentes à votre égard sont plus élevées. À la fin d'une scène où vous avez interagi avec au moins un personnage au fait de votre reprise de ce flambeau et où vous avez reçu des points de Gloire, gagnez 1 point de Gloire supplémentaire. En revanche, si vous avez perdu des points de Gloire durant une telle scène, vous perdez 2 points supplémentaires à la fin de cette scène.
- ⊗ Vous pouvez relancer jusqu'à deux dés lorsque vous effectuez un test pour faire bonne impression (par exemple, un test de Gouvernement [Eau] pour montrer la déférence due à une personne de statut plus important ou un test de Sentiments [Eau] pour jauger le niveau de tension dans une salle lors d'une situation sociale complexe et agir de manière appropriée).

Vaurien notoire (Feu)

La plupart des Rokugani préfèrent être connus pour leur bonté et leurs actions héroïques, mais certains habitants de l'Empire sont réputés pour l'exact opposé. Les samourais doivent incarner les sept préceptes du bushido dans la même mesure et sans poser de questions, mais la plupart des groupes (et leurs différents membres) ont tendance à favoriser l'un ou l'autre de ces préceptes, au détriment des six autres. La partialité est inévitable, mais rares sont les samourais assez bêtes pour en parler ouvertement, de peur de commettre un blasphème. Néanmoins, certains nobles ne redoutent pas les répercussions sociales : ils agissent comme bon leur semble pour atteindre leurs objectifs. De telles personnes se moquent des coutumes et de la courtoisie et sont connues partout pour leur sélection scandaleuse parmi les préceptes du bushido.

Prérequis : le prédécesseur doit avoir eu 20 points de Gloire ou moins.

Types : relations, mental

Responsabilités : vous vous devez d'expier les actions de votre prédécesseur envers certaines personnes. Déterminez avec le MJ auprès de qui votre personnage doit se racheter au nom de son prédécesseur : il peut s'agir d'individus comme de groupes. Éliminez 3 points de Conflit à la fin d'une scène au cours de laquelle vous avez fait une impression favorable à l'une de ces personnes ou l'un de ces groupes. En revanche, vous subissez 3 points de Conflit et gagnez 1 point de Vide à la fin d'une scène au cours de laquelle vous leur avez fait mauvaise impression.

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant du flambeau Vaurien notoire :

- ⊗ Chaque fois que vous interagissez avec un personnage, vous savez d'instinct s'il possède au plus 25 points de Gloire (sans connaître la valeur exacte).
- ⊗ Vous pouvez relancer jusqu'à deux dés lorsque vous effectuez un test pour remporter les faveurs d'autrui (par exemple, un test d'Esthétique [Feu] pour confectionner un cadeau approprié ou un test de Sentiments [Feu] pour évaluer la meilleure façon de vous présenter à l'une des personnes que votre prédécesseur a offensées).



LES FLAMBEAUX AU
FIL DES CAMPAGNES

Au début d'une nouvelle campagne, avec l'accord du MJ, les joueurs peuvent utiliser comme prédécesseurs des PJ issus d'une campagne antérieure. De la même manière, le MJ devra offrir à quiconque n'a pas de PJ précédent une option similaire, en proposant de reprendre le flambeau d'un ancien PNJ particulièrement marquant.

CRÉER SES MODÈLES DE
FLAMBEAU PERSONNALISÉS

En suivant les conseils de la page 137 du *Livre de Règles*, le MJ et les joueurs peuvent créer leurs modèles de flambeau s'ils ont une idée qui ne figure pas dans les pages précédentes. Un flambeau doit être un avantage thématique, narratif et mécanique qui représente la relation entre le PJ et son prédécesseur.

CRÉER UN MODÈLE DE
FLAMBEAU PERSONNALISÉ

Lors de la création d'un modèle de flambeau pour un personnage spécifique, le MJ et le joueur conçoivent ensemble un avantage qui s'insère dans la narration et qui n'est pas déséquilibré en matière de règles du jeu. Vous trouverez ci-dessous des conseils pour formuler votre flambeau, mais tant que le MJ et les joueurs apprécient le résultat final, les possibilités sont infinies.

La première étape est de donner une idée générale du prédécesseur : en quoi sa vie a-t-elle changé celle du PJ qui va reprendre son flambeau ? Une fois cet élément décidé, la suite est relativement facile et il ne vous restera qu'à trouver quel anneau y associer.

Après avoir établi le lien narratif, le MJ et le joueur décident des prérequis à remplir. L'étape est importante puisque, si le PJ concerné meurt ou prend sa retraite, son joueur peut souhaiter reprendre le même flambeau pour un autre PJ, ce qui rend les prérequis indispensables.

Les responsabilités se formulent généralement de la manière suivante : « Éliminez 3 points de Conflit à la fin d'une scène au cours de laquelle vous [insérer la condition]. En revanche, vous subissez 3 points de Conflit et gagnez 1 point de Vide à la fin d'une scène au cours de laquelle vous [insérer la condition, qui peut être l'inverse de la première]. » Les responsabilités peuvent inclure un petit effet narratif supplémentaire. Regardez les modèles existants et essayez de trouver des responsabilités intéressantes.

La section « Effets » suit un format plutôt simple. Le premier paragraphe indique l'atout narratif dont jouit le PJ, qui peut par exemple être perçu favorablement s'il invoque son prédécesseur. Le deuxième paragraphe décrit dans quelles circonstances le PJ peut relancer jusqu'à deux dés. C'est une mention qui demande mûre réflexion, puisque la clause doit être suffisamment vague pour s'appliquer dans plusieurs situations, mais pas trop non plus, pour ne pas être invoquée systématiquement. N'hésitez pas à vous inspirer des flambeaux de cette section, mais aussi des aptitudes du *Livre de Règles* (page 101).

Rencontres aléatoires
en temps de guerre

Le MJ peut utiliser les cinq tables suivantes pour introduire de nouveaux éléments dans des aventures qui se déroulent en temps de guerre, soit en choisissant soit en lançant un dé à dix faces. Ces tables contiennent des idées de revirements scénaristiques à utiliser lorsque les PJ se préparent à livrer une bataille rangée ou y sont engagés. Ces pistes peuvent aussi servir si le groupe a survécu aux combats mais ressent encore les effets de la guerre.

IDÉE D'AVENTURE :
DES TENSIONS
GÉNÉRALISÉES

Accroche Les tensions récentes entre les Clans du Lion et de la Licorne viennent de monter d'un cran : un conflit frontalier a éclaté non loin de la cité de la Grenouille riche. Les descendants de Shinjo affirment que l'agression du Clan du Lion est un acte de guerre illégal et ont porté l'affaire devant la cour impériale.

Développement Fidèle à elle-même, Ikoma Hiroshika (voir *Les Champs de la victoire*, page 18) a monté un dossier judiciaire solide pour défendre le Clan du Lion. Cependant, Otomo Shin, un érudit de la cour impériale, a contacté les PJ par le biais d'un de leurs seigneurs et affirme que l'argumentation d'Hiroshika repose sur un document (archivé à la bibliothèque militaire du château de la Voie du sabre) qui a pu être mal transcrit. L'original se trouve à Kyuden Tonbo, domaine du Clan de la Libellule, mais ce dernier, qui ne souhaite pas s'attirer les foudres du Clan du Lion, son voisin, rechigne à produire le document. (Pour représenter Shin, utilisez le profil de Courtisan aguerri, à la page 313 du *Livre de Règles*, modifié par l'archétype Sage, à la page 311).

Paroxysme Si les PJ obtiennent l'original du document et le comparent à la version conservée au château de la Voie du sabre, ils consolideront ou réfuteront les arguments d'Hiroshika. Dans les deux cas, ils en retireront de la gloire mais deviendront les ennemis du clan vaincu. Peuvent-ils naviguer dans ces eaux troubles sur les plans judiciaire et politique sans se faire un nouvel ennemi redoutable ? Shin souhaite-t-il vraiment faire éclater la vérité ? La famille Otomo essaie-t-elle de semer la discorde entre les deux clans ?

TABLE 1 : RENCONTRES SUR LA ROUTE

LANCER	RÉSULTAT
1	Les PJ rencontrent un groupe de gobelins (qui peut comprendre un ogre ou un troll) pressés d'arriver sur le champ de bataille pour les nombreux cadavres qu'ils y trouveront.
2	Des soldats blessés, en état critique, sont évacués du champ de bataille.
3	Au bord du chemin, les PJ découvrent un sanctuaire renversé ou profané par l'armée. Vous pouvez développer un tel événement en une véritable rencontre spirituelle avec un kami ou un être surnaturel quelconque, comme un <i>gaki</i> ou un <i>tengu</i> .
4	Une meute de loups, affamée et chassée de son territoire par les combats, surgit des ténèbres.
5	Un imposant groupe de paysans mal armés s'avance vers les PJ. Ils ont déserté les troupes de conscrits du daimyō local, un fait qu'ils comptent tenir secret, quitte à recourir à la violence.
6	Les PJ croisent une bande de mercenaires qui n'ont pas été suffisamment payés (ou pas du tout) : ces derniers quittent le champ de bataille et peuvent être en quête de recrues pour remplacer leurs compagnons qui n'ont pas survécu à la fin violente de leur contrat.
7	Des paysans s'amassent au bord de la route, chassés de leur ferme par des combats encore en cours.
8	Des troupes sont postées sur la route pour empêcher l'accès à une certaine zone.
9	Les kamis sont en colère en raison des combats tout proches, et des phénomènes météorologiques inexplicables s'abattent sur la zone. Si vous le souhaitez, vous pouvez considérer le terrain comme étant Déséquilibré.
10	Les kamis ont été chassés par les conflits et la région est totalement désertée par les esprits.

TABLE 2 : RENCONTRES LORS DE MOUVEMENTS DE TROUPES

LANCER	RÉSULTAT
1	Une troupe d'élite ennemie tend une embuscade, de jour ou de nuit.
2	Les PJ découvrent que le grand pont qu'ils doivent traverser pour atteindre leur destination est impraticable, que ce soit par manque d'entretien ou à la suite d'un sabotage.
3	La route à emprunter est un terrain Déséquilibré ou Profané. Il n'y a peut-être aucun lien avec les combats en cours, mais cela demeure une menace pour Rokugan.
4	Les rations ont été récemment empoisonnées. Un ou plusieurs soldats sont des saboteurs!
5	La route traverse une région où des <i>kansen</i> , des kamis élémentaires corrompus, attaquent les voyageurs.
6	La route a été recouverte par une coulée de boue : l'emprunter en grand nombre retardera l'arrivée de la troupe ou de l'armée. Il faut trouver un autre passage.
7	Les PJ croisent une bande de mercenaires qui rejoint le champ de bataille... pour combattre aux côtés de leur ennemi. Cela étant, elle est prête à se joindre aux PJ si la paie est plus intéressante.
8	Alors que les PJ traversent une région, un soulèvement paysan y éclate. Si la situation dégénère, elle deviendra tout aussi dangereuse que l'armée ennemie.
9	Les PJ découvrent que les rations emportées pour leur cohorte ou leur armée sont deux fois moindres que nécessaire. Les troupes sous leur commandement continueront à avancer stoïquement, mais les PJ savent qu'ils doivent rapidement trouver de la nourriture.
10	Les routes ne semblent pas conduire où elles le doivent, peut-être en raison de cartes trop anciennes... ou délibérément falsifiées. Les PJ doivent trouver un nouveau passage, et vite.

TABLE 3 : LA NUIT PRÉCÉDANT LE COMBAT

LANCER	RÉSULTAT
1	Le chef d'une bande de mercenaires embauchés pour la bataille demande subitement plus d'argent.
2	Plusieurs présages indiquent que le lendemain n'est pas propice aux combats.
3	Des esprits des ancêtres apparaissent sous la tente de commandement et la déception se lit clairement sur leurs visages.
4	L'une des troupes n'est pas encore arrivée, ou arrive en si piteux état que son efficacité au combat sera sévèrement réduite.
5	Un <i>gunsō</i> rapporte que quelques troupes ont déniché un tonneau de saké non gardé et que les soldats sont ivres morts.
6	Un orage frappe, d'une violence telle qu'il empêche tout le monde de dormir.
7	Le commandant, ou tout autre officier supérieur, tombe malade et ne peut pas diriger ses troupes.
8	Le commandant, un homme habituellement taciturne, tient un discours exaltant devant les généraux et les troupes : le moral est au plus haut.
9	Un messenger arrive : le commandant a été assassiné !
10	Un désaccord quant au déploiement des troupes éclate entre des généraux rivaux. Un simple coup d'œil à leurs approches montre qu'ils sont tous en quête de gloire personnelle.

TABLE 4 : IMPRÉVUS LOGISTIQUES

LANCER	RÉSULTAT
1	Une grande partie des rations réservées pour le lendemain du combat a disparu ou n'est plus comestible. Cela ne changera rien à l'issue de la bataille, mais le jour suivant sera difficile.
2	Des éclaireurs rapportent que le village sur lequel l'armée comptait pour se ravitailler est parfaitement désert et que toute la nourriture disponible a disparu.
3	Le commandant ou le <i>daimyō</i> local a demandé des rations spéciales pour le matin du combat. Les soldats sont prêts à se battre en sachant quels délices les attendent.
4	Les rations pour l'armée suffisent amplement, mais personne n'a pensé à la nourriture pour les chevaux.
5	Un village avoisinant est renommé pour ses forgerons au talent exceptionnel ; à tel point qu'il s'agit peut-être de maîtres secrets de cet art. Malgré le peu de temps dont ils disposent, ils parviennent à effectuer des améliorations mineures mais décisives sur de nombreuses armes.
6	Tout le matériel médical, dont les pansements et les emplâtres, a disparu.
7	Des rumeurs se propagent rapidement, prétendant que les rations sont Souillées. Que ce soit vrai ou non, les troupes paniquent.
8	Les armes distribuées aux <i>ashigaru</i> sont d'une grande qualité : leur moral s'améliore puisqu'ils pensent maintenant pouvoir survivre aux combats. En revanche, certains samourais sont contrariés.
9	Le métal utilisé pour les fers des chevaux est de mauvaise qualité, ce qui mécontente montures et cavaliers.
10	Les fournitures sont arrivées en bon état et en nombre suffisant. Elles ont été distribuées efficacement aux troupes, tout cela grâce au nouveau quartier-maître. Le moral des troupes est bon, et elles sont prêtes à combattre bien plus tôt que les généraux ne l'espéraient.

TABLE 5 : IMPRÉVUS SUR LE CHAMP DE BATAILLE

LANCER	RÉSULTAT
1	Un incendie fait rage sur une partie du champ de bataille, provoqué par un kami du feu en colère ou par le recours à une substance bannie par l'Empereur.
2	Un jeune samouraï, dont le <i>gempuku</i> a eu lieu récemment, prend le commandement à la mort de son supérieur et démontre des qualités indéniables, provoquant du même coup la jalousie des vétérans.
3	Des orages et de violentes pluies s'abattent sur le champ de bataille au plus fort des combats, diminuant la visibilité et rendant le sol glissant.
4	Une troupe s'avance dans les ruines d'un bâtiment partiellement effondré pour mieux se défendre, mais découvre qu'il est occupé par des gobelins.
5	Des problèmes de communication, qui s'expliquent peut-être par des désaccords entre les généraux, empêchent l'exécution d'une attaque de flanc, ou font en sorte qu'une troupe approche par le mauvais côté.
6	Une bande de mercenaires étrangers quitte subitement le champ de bataille, pour des raisons incompréhensibles pour un Rokugani.
7	Les kamis désapprouvent le recours aux explosifs, et la poudre forme simplement de la vapeur lorsqu'elle est allumée.
8	Un <i>mahō-tsukai</i> , un adepte de la magie du sang, voit dans les combats l'occasion parfaite d'éliminer les deux parties en présence. Il invoque une armée de squelettes de <i>bushi</i> et de paysans zombies (voir page 321 du <i>Livre de Règles</i>) pour anéantir les vivants, ce qui peut pousser ces derniers à se réconcilier pour présenter un front uni.
9	Des pierres tranchantes tombent des cieux, peut-être en raison d'une invocation ratée par un <i>shugenja</i> . Les guerriers des deux armées subissent des blessures à un rythme bien plus soutenu que durant le combat.
10	Une unité d' <i>ashigaru</i> se montre hautement compétente. Il s'avère que son meneur n'est autre qu'un ronin qui a préféré abandonner son <i>daimyō</i> plutôt que de suivre des ordres méprisables.



Trésor béni Options supplémentaires pour les PJ du Clan du Blaireau

Le trésor béni ci-dessous s'ajoute à ceux de la page 92 des *Champs de la victoire*. Puisqu'il s'agit d'un nemuranai, un objet éveillé (voir page 307 du *Livre de Règles*), il peut être transmis à un descendant qui s'en montre digne, à un étudiant très prometteur ou à un samouraï dont les services exceptionnels ont été reconnus par le seigneur du château de la Voie du sabre.

LA CARTE STRATÉGIQUE

Généraux et stratèges rokugani utilisent des cartes et des jetons pour étudier les batailles célèbres ou planifier les combats. Il existe une carte laquée d'une grande qualité, accompagnée de pièces soigneusement taillées, qui a servi dans des centaines de combats et a acquis un grand renom. La carte correspond rarement à la topographie de la bataille à venir, mais lorsque c'est le cas, c'est de bon augure. Le nom du premier général à l'avoir utilisée est perdu dans les brumes du temps, mais son talent à sculpter les figurines et à dessiner la carte force encore l'admiration.

Objet éveillé : la Carte stratégique est un nemuranai. Par conséquent, elle présente les propriétés Solide et Sacré. Un personnage qui la transporte ou l'utilise ajoute un ■ gardé affichant ☞ au résultat de ses tests de Théologie (Terre).

- ☞ **Trait distinctif :** quand personne ne les regarde, les pièces se déplacent pour prendre ce qu'elles jugent être la meilleure position tactique. Certaines ont des opinions différentes et se battent sur la carte jusqu'à ce que l'une d'elles tombe sur le côté ou hors de la table.
- ☞ **Invocation scellée :** la Carte stratégique est dotée de l'invocation Muraille de terre. Le porteur peut l'exécuter une fois par session en utilisant la compétence Tactique.



En sus de celle décrite en page 71 des *Champs de la victoire*, les PJ du Clan du Blaireau peuvent choisir la famille suivante.

LA FAMILLE FUREHESHU

Bien que la famille Ichirō soit la plus connue du Clan du Blaireau, les Fureheshu détiennent une forte influence en raison de leur importance dans les milieux du *sumai* et des brasseries. Ses membres sont fiers de leurs traditions, qui les distinguent des Ichirō, ainsi que de l'importance spirituelle des tâches dans lesquelles ils excellent, même si les étrangers ignorent que le Clan du Blaireau est composé de plusieurs familles indépendantes.

Augmentation d'anneau : +1 en Terre ou +1 en Eau

Augmentations de compétences : +1 en Travail manuel, +1 en Théologie

Gloire : 30

Fortune de départ : 4 koku

LA FAMILLE FUREHESHU

Vassaux des Ichirō, les Fureheshu forment une petite famille qui compte pourtant un nombre important de champions de *sumai*. Souvent, le Champion du Clan du Blaireau sera un Ichirō, tandis que le champion de *sumai* sera un Fureheshu. Les deux familles entretiennent une saine rivalité, qui ressort lors des compétitions.

Aux débuts du clan, un samouraï du nom d'Ichirō Fureheshu se rendit sur les terres du Clan du Crabe pour étudier le *sumai*, comme le fondateur de son clan l'avait fait avant lui. Pour prouver qu'il méritait sa place au sein de l'école de *sumai* Hida, il combattit dans l'Outremonde aux côtés des bushi du Clan du Crabe, où il fut surnommé Tabasseur d'oni, pour son aptitude à combattre les monstres à mains nues. Si le Clan du Crabe saluait son courage, il craignait aussi que cette tactique ne le rende plus vulnérable à la Souillure. Des amis de l'école de *sumai* Hida l'accompagnèrent jusque chez lui, et il eut un enfant avec l'une d'eux. L'école de *sumai* Hida déclara que Fureheshu et ses descendants seraient toujours les bienvenus au dojo et la daimyō Ichirō fut à ce point ravie qu'elle accorda le statut de famille vassale à Fureheshu et ses héritiers. Traditionnellement, au moins un Fureheshu par génération va s'entraîner avec les Hida.

L'antiquité dans les arts

Bien que l'art exprime la beauté et l'émerveillement et qu'il encourage à la méditation, il permet aussi de transmettre des millénaires d'histoire et de traditions aux nouvelles générations. Les hauts faits des samourais et les leçons qu'ils en ont tirées sont immortalisés dans les œuvres des grands artistes.

LES TEMPLES

De nombreux temples rokugani ont été érigés en l'honneur de kamis ou de fortunes, mais certains commémorent des événements historiques. Le sanctuaire des Sept Tonnerres, par exemple, contient toutes les reliques relatives à ces héros et à leur confrontation fatidique avec Fu Leng.

Bien que le Jour des Tonnerres soit l'un des événements majeurs de l'histoire de Rokugan, voire du monde entier, rares sont les archives d'époque. Des sept héros partis affronter le Neuvième Kami, seule Shosuro du Clan du Scorpion revint, mais elle décéda peu après son arrivée à Rokugan. Son manteau et les récits collectés auprès de l'entourage des héros sont archivés au sanctuaire des Sept Tonnerres.

Ce lieu fut érigé sur les pentes du mont des Sept Tonnerres, un pic incroyablement élevé où sont sculptés les visages des héros qui observent stoïquement l'Empire reconnaissant. L'impact de leurs actes héroïques se ressent encore aujourd'hui dans la vie de chaque plante, animal ou personne qui vit à Rokugan.

LA TRADITION ORALE ET SES HISTOIRES

Les récits forment le mode de conservation historique le plus ancien. Avant que les samourais ne décident d'archiver l'histoire dans des documents précis et organisés, les anciens se racontaient les grands événements de leur temps ou rapportés par leurs ancêtres, puis les transmettaient aux générations futures. Pour honorer cette tradition, qui demande une mémoire colossale, la profession de *rakugoka* (conteur professionnel) est née. Effectuant ses mimes équipé d'un simple éventail, le *rakugoka* ravit son public en partageant l'histoire de l'Empire d'Émeraude ; il se concentre surtout sur les drames, les relations passionnelles et les récits surnaturels. Les représentations des meilleurs conteurs sont à ce point mémorables que de nombreux nobles les embauchent comme tuteurs pour leurs enfants. De tels récits continuent d'aider ces derniers une fois qu'ils sont devenus adultes.

LE THÉÂTRE

Les représentations, qui se tenaient traditionnellement devant un *shintai* (une statue, un objet ou la section d'un sanctuaire où réside un kami ou une fortune), sont devenues une forme artistique qui permet également d'enseigner l'histoire au public. Qu'il s'agisse du no, du kabuki ou du bunraku et ses marionnettes, les pièces de théâtre mettent en scène les grands exploits des samourais d'une manière divertissante et mémorable. Ce sont bien souvent les représentations de marionnettes qui permettent aux paysans de découvrir les hauts faits des nobles qui les gouvernent, tandis que le no, tout en retenue et en tradition, et le kabuki, rapide et flamboyant, sont réservés aux samourais. Si ces deux formes théâtrales permettent de relater des événements historiques, leur but est différent : le premier tente de partager les émotions ressenties par les protagonistes originaux tandis que le second se concentre sur l'intrigue et l'action.

LES ŒUVRES D'ART

Au sein de l'Empire d'Émeraude, les peintures cherchent à restituer la beauté et la tranquillité de la nature. Les lignes noires épurées d'un *sumi-e*, une peinture à l'encre, capturent un émerveillement singulier tandis que le *kacho-ga*, une estampe représentant des oiseaux et des fleurs, montre l'amour des Rokugani pour la nature. Cependant, les grandes batailles et les événements historiques captivent tout autant l'intérêt des artistes. De nombreuses maisons abritent de grands rouleaux, les *emakimono*, qui relatent les triomphes des générations précédentes. Grâce à de tels tableaux, les artistes illustrent un bref instant hors du temps, mais ils transmettent également les émotions pures ressenties en assistant à un moment clef de l'histoire.

Il existe quelques vestiges artistiques qui précèdent la fondation de l'Empire. Les Miya possèdent un bas-relief d'un artiste inconnu qu'ils pensent représenter la chute des Kamis. Regarder cette œuvre instille un sentiment d'horreur et d'émerveillement, une émotion que l'artiste a dû ressentir, incapable de comprendre qu'il assistait à l'événement fondateur du monde moderne.



Crédits

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DE L'EXTENSION	Tim Huckelbery et Max Brooke	RESPONSABLE EXÉCUTIF DU PROJET	John Franz-Wichlacz
RÉDACTION ET DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL	Lisa Farrell, Dustin Hall, Josiah "Duke" Harrist et D.G. Laderoute	CONCEPTEUR EXÉCUTIF PUBLICATION	Nate French Chris Gerber
ÉDITION RELECTURE	Christine Crabb Emily Reiner	TESTEURS	Roger Ashton-Winter, Cady Belicki, Joe Belicki, Howard Brandon, Martin Brimacombe, Ernie Brow, Lucinda Charles, Stephen Calomino, Lachlan Conley, Nicole Conley, Sam Davies, Zak Estrada, Jon Ferenczy, Jim Friedman, Adam Fry, James Gibson, Marty Hehman, Matthew Hehman, Stephen Hehman, Laura Heilman, Sean Holland, Ian Houlihan, Brian Lewis, James "Jamie" Lewis, François Martinez, Michael Molyneaux, Tom Nys, John Pope, Dan Pritchard, Kyle Pritchard, David Robotham, Karol Rybaltowski, Tony Somerville, Jon Stachon, Marie Stachon, Erik Strijbos, Joris Van der Vorst, John Vilandre, Kris Van Beurden et Thomas van den Berg
SUPERVISION JDR	Sam Gregor-Stewart	ADAPTATION FRANÇAISE	Edge Studio
CONTRÔLE DE L'HISTORIQUE	Daniel Lovat Clark et Tyler Parrott	TRADUCTION ET RELECTURE	Valérie Florentin et Jérôme « Kakita Ryoichi » Vivas-Burel
SUPERVISION NARRATIVE ET CRÉATIVE	Katrina Ostrander	SUPERVISION	Pauline Marcel
CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION	Joseph D. Olson	MISE EN PAGE	Mai R. C.
RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE	Mercedes Opheim	RESPONSABLE ÉDITORIAL	CROC
ILLUSTRATION DE COUVERTURE	Diego Gisbert Llorens	COORDINATEUR DU STUDIO	Stéphane « Boggly the Monk » Bogard
ILLUSTRATION DE 4^e DE COUVERTURE	Pavel Kolomeyets	DIRECTEUR DU STUDIO	Michael Croitoriu
ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES	Francesca Baerald, Calvin Chua, Lin Hsiang, Jeff Lee Johnson et YuDong Shen		
DIRECTION ARTISTIQUE	Tony Bradt		
COORDINATEUR QUALITÉ	Zach Tewalthomas		
COORDINATEUR LICENCE FFG	Jim Cartwright		
DIRECTEUR DE LA CONCEPTION VISUELLE	Brian Schomburg		

EDGE
S T U D I O



© 2023 Edge Studio sous licence Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings, le logo L5R et le logo blanc de FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tel : 01 34 52 19 70. Toute reproduction ou utilisation non autorisées du matériel et des illustrations contenus dans ce produit sont interdites sans l'autorisation écrite expresse d'Edge Studio.

Pour plus d'informations sur la gamme *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*, trouver des téléchargements gratuits, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-nous visite via :

edge-studio.net



La Légende des Cinq Anneaux™

LE JEU DE RÔLE

LES FLAMBEAUX DE LA GUERRE

*SUIVREZ-VOUS LES TRACES
DE VOS ANCÊTRES ?*

Les samourais des clans majeurs savent que les triomphes et les épreuves de leurs prédécesseurs les ont guidés à ce moment précis de l'histoire. Pourtant, c'est bien entre les mains de chaque individu que réside son propre destin.

Les Flambeaux de la guerre enrichit Le Sang de la Lionne grâce à des règles supplémentaires, qui permettent de tisser des liens entre les personnages joueurs du passé et ceux du présent, ainsi que d'autres outils que les maîtres du jeu pourront utiliser pour étoffer le drame se déroulant au château de la Voie du sabre. Ces nouvelles règles peuvent aussi servir dans toute campagne de La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle qui se concentre sur la guerre et les sagas intergénérationnelles.

EDGE
STUDIO



La Légende
des Cinq
Anneaux™
LE JEU DE RÔLE
DICE PACK
NÉCESSAIRE
POUR JOUER



APPLICATION EN
TÉLÉCHARGEMENT
GRATUIT SUR LES
PLATEFORMES