



La Légende
des Cinq
Anneaux™
LE JEU DE RÔLE



LE CLAN DE LA MANTE

TOUTES LES RÈGLES POUR INCARNER DES PERSONNAGES
ORIGINAIRES DES ÎLES DE LA SOIE ET DES ÉPICES

Crédits

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU SUPPLÉMENT	Max Brooke
FICTION	Sam Stewart
ÉDITION	Christine Crabb
RELECTURE	Tim Huckelbery
CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION	Joseph D. Olson
CONCEPTION GRAPHIQUE	Joe Olsen et Michael Silsby
RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE	Christopher Hosch
ILLUSTRATION DE COUVERTURE	Agri Karuniawan
ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES	Aurélien Hubert, Antonio José Manzanedo, Adam Schumpert, Le Vuong
DIRECTION ARTISTIQUE	Crystal Chang et Andy Christensen
RESPONSABLES DE PRODUCTION	Jason Glawe et Dylan Tierney
DIRECTEUR DE LA CONCEPTION VISUELLE	Brian Schomburg
RESPONSABLE EXÉCUTIF DU PROJET	John Franz-Wichlacz
RESPONSABLE EXÉCUTIF DU DÉVELOPPEMENT	Chris Gerber
CONCEPTEUR EXÉCUTIF	Corey Konieczka
PUBLICATION	Andrew Navaro
ADAPTATION FRANÇAISE	Edge Entertainment France
TRADUCTION ET RELECTURE	Jérôme « Kakita Ryoichi » Vivas
RELECTURE ET SUPERVISION DE LA TRADUCTION	Pauline Marcel
RESPONSABLE ÉDITORIAL	Stéphane « Boggy the Monk » Bogard



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© 2018 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings est TM de Fantasy Flight Games.
Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Apple et
le logo Apple sont TM d'Apple, Inc, aux USA et dans les autres pays.

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 :

www.FantasyFlightGames.fr

Depuis des heures, le *Shimakage* s'approchait discrètement du lourd vaisseau marchand qui sortait de la baie des Poissons Morts. Il suivait une trajectoire presque parallèle à celle du navire du Clan du Crabe, et son équipage gardait les voiles parfaitement arrisées, de façon à masquer les symboles qu'elles arboraient. Pour le vaisseau marchand, le *Shimakage* ne devait être qu'un autre de ces bateaux de commerce faisant voile pour les îles de la Soie et des Épices.

— Vous vous amusez ? demanda Kai en s'appuyant sur le plat-bord.

Suspendue au-dessus de l'écume bleu-vert, ne se retenant de chuter dans les profondeurs que par une prise ferme sur l'étai arrière, Shio détourna le regard de l'horizon avec l'expression candide d'une enfant :

— Qu'entends-tu par là, Kai-san ?

— Allons, capitaine. Je vous ai observée toute la matinée en train d'essayer de prendre ce *kabutogani* du côté du vent, comme par hasard, pouffa-t-il avec un signe de tête dédaigneux en direction du navire du Clan du Crabe à l'horizon.

Shio lança un nouveau regard vers l'autre vaisseau, puis se hissa à bord, d'une traction désinvolte sur l'étai. D'un pied sûr, elle se réceptionna en pliant légèrement les jambes sur le pont tanguant, puis se redressa, adoptant la démarche arrogante et naturelle des véritables marins, jambes arquées. Sans se soucier de Kai, elle avança jusqu'au bord du gaillard d'arrière. Le reste du *Shimakage* s'étendait devant elle, et elle lui lança, ainsi qu'à son équipage, un coup d'œil distrait.

— Je ne fais que nous emmener aux vents.

— Tamon nous souffle presque dans la nuque, maintenant, répliqua Kai. Si nous continuons vers le nord, nous raterons Toshi Inazuma d'au moins une lieue.

— Comme si mon navigateur allait laisser pareille chose se produire, gloussa Shio. Je parie que tu pourrais m'annoncer à combien de *li* nous sommes d'Otosan Uchi si je te le demandais.

— Soutirer de l'argent à son équipage n'a rien de convenable pour un capitaine.

Les deux samouraïs se tinrent un long moment debout, dans un silence amical. Puis Kai reprit la parole :

— Vous savez que Yoritomo nous a interdit de nous attaquer aux vaisseaux du Clan du Crabe.

— J'étais présente lors de l'assemblée du mois dernier, répondit-elle en hochant la tête. Tout comme toi.

— C'est en rapport avec un de ses plans. « N'hésitez pas à piller tout navire du Clan de la Grue que vous croisez en haute mer », a-t-il dit. « Mais laissez le Clan du Crabe tranquille. Ce n'est pas le moment de nous en faire des ennemis. »

— Je me souviens qu'il a ordonné quelque chose dans le genre.

— Et pourtant, nous voici. Un bon gros vaisseau marchand sous le vent, et nous en parfaite position pour fondre sur lui, dos au vent.

Toujours sans regarder Kai dans les yeux, Shio retourna à l'arrière du navire, près de la solide barre en pin du *Shimakage*. Le marin qui la maniait vit sa capitaine approcher et lui en laissa le contrôle avec une brève mais respectueuse révérence. Shio posa les mains sur la barre, ressentant les vagues et les minuscules vibrations du navire à travers le bois.

— Kai-san, t'ai-je déjà parlé de mon enfance dans la cité de la Foudre ?

— Quelques fois, capitaine.

— Quand j'étais petite, poursuivit Shio, ma tante ramenait à la maison des douceurs au miel après ses aventures dans le sud. Je voulais en manger immédiatement ! Mais ma tante n'en démordait pas : il fallait les conserver pour une occasion spéciale. « Elles seront encore meilleures », disait-elle, « si tu les manges au parfait moment. »

Shio se pencha sur la barre, les yeux perdus à l'horizon.

— Je suis donc retournée un matin dans la cuisine pour demander, encore une fois, un bonbon. Et quand ma tante, bénie soit-elle, recommença sa leçon sur la patience, j'ai attrapé une douceur dans la boîte et filé.

D'un coup, ses yeux s'abaissèrent sur Kai, et un grand sourire fendit son visage.

— Je ne sais pas si c'était « le parfait moment ». Mais elle m'a paru sacrément bonne.

Shio poussa franchement sur la barre, et le *Shimakage* gîta brusquement, sa proue carrée plongeant dans les vagues avant d'en briser la crête dans une gerbe d'embruns bleu vert. Le vent s'engouffra dans les voiles et les déploya dans un claquement soudain, rendant visible aux yeux de tous le gigantesque *mon vert* du Clan de la Mante, fièrement brodé sur la toile tendue. Les membres de l'équipage se redressèrent et se tournèrent vers leur capitaine.

Le navigateur secoua la tête, mais il arborait le même sourire que sa supérieure. Il éleva la voix :

— Marins du *Shimakage* ! Aux armes ! Notre butin nous attend !





LE CLAN DE LA MANTE

De tous les nombreux clans mineurs de Rokugan, le plus célèbre est peut-être celui de la Mante... même si, sur les terres du Clan de la Grue, sa réputation est particulièrement entachée.

Les joueurs qui souhaitent créer un personnage issu de ce clan peuvent utiliser le clan, la famille et les écoles présentés ci-après. La Voie du ronin expérimenté, p.87 du *Livre de Règles*, constitue aussi une excellente école pour un samouraï du Clan de la Mante, en particulier s'il a rejoint ce dernier de manière tardive.

À la discrétion du MJ, un personnage du Clan de la Mante peut avoir étudié dans une école d'un clan majeur, ou un personnage de clan majeur peut fréquenter cette bande bigarrée de marins. Comme d'habitude, le MJ a toujours le dernier mot pour décider si un concept de personnage correspond à l'histoire que construit le groupe.

LE CLAN MINEUR DE LA MANTE

Augmentation d'anneau : +1 en Eau

Augmentation de compétence : +1 en Navigation

Statut : 25

Composé de robustes marins, le clan mineur de la Mante est né de l'association incertaine de marchands et de ronin, mais aussi de parias des clans majeurs, avant de devenir une gigantesque organisation qui officie le long des côtes de Rokugan. Bien que le Clan de la Grue ait toujours été un de ses plus importants clients, de récents troubles politiques ont mis à mal leurs relations, et le clan mineur a commencé à chercher de nouveaux alliés dans l'Empire. Ses marins font voile entre les ports du continent et les îles de la Soie et des Épices, voire au-delà, et ont autant de relations avec des cultures étrangères que le Clan de la Licorne. Le Clan de la Mante est parti de plus bas que les clans majeurs : ses membres sont donc moins enclins à mépriser ceux de plus basse extraction... mais les humbles origines de Yoritomo, son champion, ne suffisent pas à calmer les ambitions de ce brillant chef pirate.

Les familles de la flotte

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

Augmentations de compétences : +1 en Commerce, +1 en Survie

Gloire : 36

Fortune de départ : 7 koku

Pour des raisons historiques complexes, les samouraïs du Clan de la Mante ne possèdent pas de nom de famille. Cependant, ils font tous partie de la flotte du clan : ils prennent donc le nom du navire *kobune* sur lequel ils servent. Ainsi, on rencontre *Tsurakaze no Kudaka* (Kudaka du *Vent amer*) ou *Susano-o no Hitoshi* (Hitoshi du *Susano-o*), et les marins changent de nom au gré des changements d'affectation. Les membres du Clan de la Mante qui restent à terre portent le nom du port dans lequel ils vivent, comme *Kinushima no Miaka* ou *Tokigogachu no Tōya*.

QUE SAIT VOTRE PERSONNAGE ?

Tous les personnages du Clan de la Mante sont plus au fait des sujets suivants :

- ⊗ Vous avez des connaissances générales sur la politique des Clans du Crabe et de la Grue, ainsi que sur les ports que de nombreux membres de votre clan considèrent comme leur foyer, tels que ceux de l'île de la Tempête ou la baie du Dragon du tonnerre.
- ⊗ Vous avez des connaissances élémentaires sur la vie quotidienne dans les terres accessibles par mer, comme les îles de la Soie et des Épices, ainsi que sur les contrées étrangères telles que les royaumes d'Ivoire.
- ⊗ Vous connaissez au moins quelques mots de langues étrangères comme l'ivindi, le myantu ou le portugais. Vous parlez peut-être même couramment l'une de ces langues.
- ⊗ Vous savez vous rendre utile sur un navire, et vous êtes habitué à la vie à bord.

QUE SIGNIFIE LE BUSHIDO POUR VOTRE CLAN ?

Le Clan de la Mante estime que chacun doit faire ses preuves. Évidemment, une haute extraction confère certains bénéfices, mais impose aussi des attentes plus fortes quant à la réussite d'un individu. Même le plus modeste des membres du clan peut s'élever s'il sert de façon remarquable. Le courage héroïque (Yu) occupe une place de choix dans le cœur des samouraïs du Clan de la Mante.

Les ancêtres de la plupart des membres de ce clan sont nés heimin ou ont été déçus. Le Clan de la Mante est donc plus tolérant que les autres envers les petites erreurs. Le précepte de l'honneur (Meiyo) est moins important à ses yeux.

Reportez-vous à la page 301 du *Livre de Règles* pour plus d'informations sur la manière dont ces éléments influent sur l'Honneur et la Gloire de votre personnage.

	PROGRÈS	TYPE
RANG 1	Compétences professionnelles	Grp. de comp.
	Forme	Compétence
	Jeux	Compétence
	Arts martiaux (distance)	Compétence
	Katas (rang 1)	↘ Grp. de tech.
	◊ Disparition	✈ Technique
	Sous la surface	☑ Technique
RANG 2	Compétences sociales	Grp. de comp.
	Commerce	Compétence
	Navigation	Compétence
	Survie	Compétence
	Shūji du Feu (rang 1-2)	☑ Grp. de tech.
	◊ Assaut de l'eau courante	↘ Technique
◊ Vantardise d'Osano-wo	☑ Technique	
RANG 3	Compétences sociales	Grp. de comp.
	Arts martiaux (corps à corps)	Compétence
	Arts martiaux (distance)	Compétence
	Navigation	Compétence
	Shūji de l'Eau (rang 1-3)	☑ Grp. de tech.
	◊ Bravade	☑ Technique
Assaut en plein cœur	↘ Technique	
RANG 4	Compétences professionnelles	Grp. de comp.
	Commandement	Compétence
	Arts martiaux (distance)	Compétence
	Tactique	Compétence
	Katas (rang 1-4)	↘ Grp. de tech.
	◊ Entrée en douceur	☑ Technique
Style de la vague déferlante	↘ Technique	
RANG 5	Compétences sociales	Grp. de comp.
	Commerce	Compétence
	Navigation	Compétence
	Sentiments	Compétence
	Katas (rang 1-5)	↘ Grp. de tech.
	Réveil de l'âme	☑ Technique
	Le couteau dans la plaie	☑ Technique
RANG 6	La manœuvre de Sire Tempête (capacité de maîtrise) : vous pouvez recevoir 1 point de Conflit supplémentaire afin d'utiliser votre capacité La fortune du marin lors de n'importe quel test, et non plus seulement lors des tests de compétences professionnelles.	

École de marin de la flotte des Tempêtes [Bushi]

La vie sur les mers qui entourent les îles de la Soie et des Épices a rendu le Clan de la Mante pragmatique. Ses marins savent que la plupart des véritables combats ne se déroulent pas dans un dojo, mais lors de violentes embuscades et sur les ponts instables des kobune. Un marin doit reconnaître quand il est judicieux de tirer sur la corde... et quand se contenter de ce qu'il a. Opportunistes jusqu'à la moelle, les guerriers de la flotte des Tempêtes du Clan de la Mante ne dédaignent aucune arme, saisissent chaque avantage et ne cèdent jamais... sauf face au déferlement de la mer.

Anneaux : +1 en Feu, +1 en Eau

Compétences de départ (choisissez en cinq) : +1 en Commerce, +1 en Forme, +1 en Jeux, +1 en Travail manuel, +1 en Arts martiaux (corps à corps), +1 en Arts martiaux (distance), +1 en Navigation

Honneur : 35

Techniques accessibles : Katas (↘), Rituels (☑), Shūji (☑)

Techniques de départ :

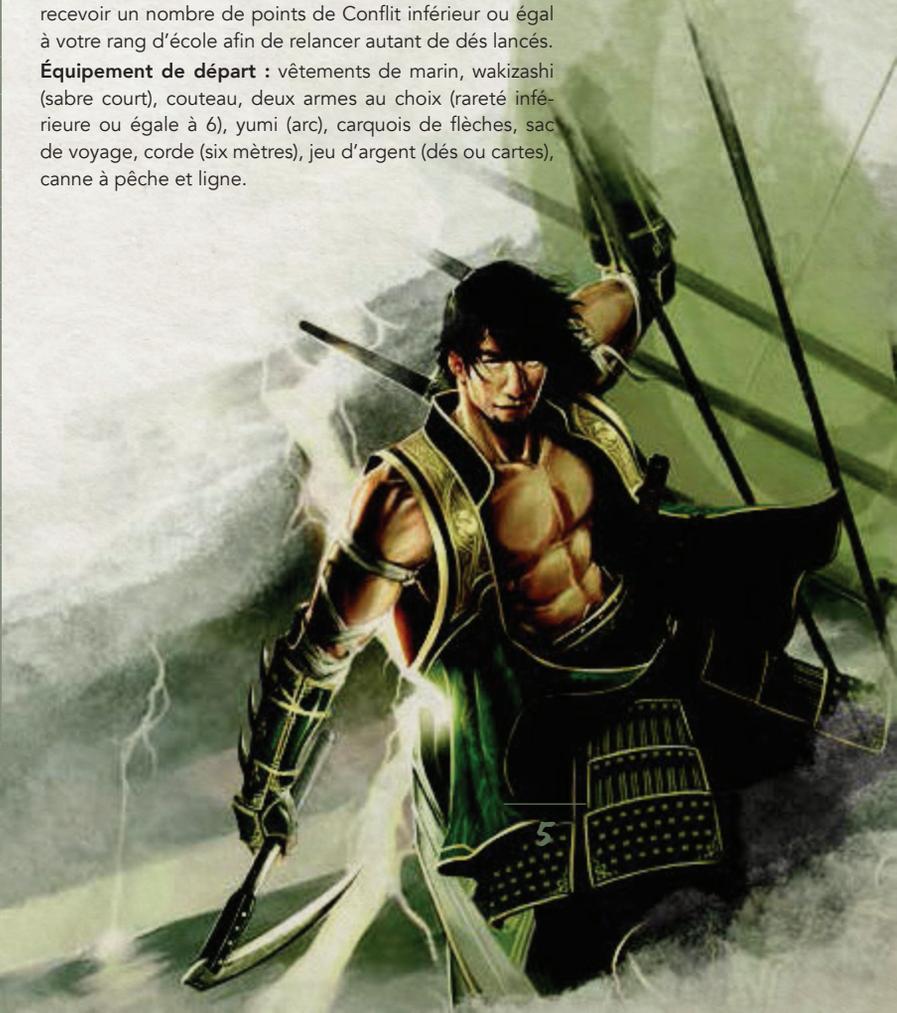
- ☑ **Kata :** ◊ Style de l'averse de grêle
- ☑ **Shūji (choisissez-en un) :** Aimable plaisanterie, Souffler sur les braises

La fortune du marin (capacité d'école) : une fois par round, lorsque vous effectuez un test de compétence professionnelle, si vous n'êtes pas Compromis, vous pouvez recevoir un nombre de points de Conflit inférieur ou égal à votre rang d'école afin de relancer autant de dés lancés.

Équipement de départ : vêtements de marin, wakizashi (sabre court), couteau, deux armes au choix (rareté inférieure ou égale à 6), yumi (arc), carquois de flèches, sac de voyage, corde (six mètres), jeu d'argent (dés ou cartes), canne à pêche et ligne.

NOUVELLE TECHNIQUE

Vantardise d'Osano-wo, indiqué en gras, est une nouvelle technique décrite page 7 de ce document.



Prophète des marées de la flotte des Tempêtes [Shugenja]

Les *tenkinja* sont des prêtres de la marée, entraînés dans l'art de lire les mouvements de la mer et d'apaiser les kamis des vagues et des tempêtes. Ces prophètes servent le Clan de la Mante depuis des générations, et même le plus chevronné des marins ressent un malaise certain en prenant le large sans avoir obtenu leur bénédiction au préalable. Comme le veulent les traditions du Clan de la Mante, les *tenkinja* ne disposent d'aucun centre de formation officiel : ils **éduquent** plutôt leurs apprentis de manière individuelle au cours de leurs voyages et se rassemblent de temps en temps sur les îles de la Soie et des Épices pour partager la sagesse qu'ils ont atteinte.

Anneaux : +1 en Air, +1 en Eau

Compétences de départ (choisissez en trois) : +1 en Commerce, +1 en Forme, +1 en Jeux, +1 en Travail manuel, +1 en Arts martiaux (corps à corps), +1 en Navigation, +1 en Théologie

Honneur : 40

Techniques accessibles : Invocations de l'Air et de l'Eau (🌀), Rituels (🌀), Shūji (🌀)

Techniques de départ :

- 🌀 **Invocation** : Le domaine de Suijin, Tornade
- 🌀 **Invocations (choisissez-en une)** : Bō de l'Eau, Voie de la sérénité, Yari de l'Air
- 🌀 **Rituels** : Communier avec les esprits, Divination

L'œil de la tempête (capacité d'école) : lorsqu'une technique d'invocation que vous accomplissez doit affecter « chaque personnage » ou « chaque autre personnage » à une distance spécifiée, vous pouvez exclure un nombre de personnages inférieur ou égal à votre rang d'école de tous les effets de cette invocation, à l'exception d'un retour de flamme spirituel (cf. page 190 du *Livre de Règles*).

Équipement de départ : vêtements de marin, wakizashi (sabre court), couteau, une arme au choix (rareté inférieure ou égale à 6), sac de voyage, nécessaire de divination (cartes, coquilles ou dés).

PROGRÈS

TYPE

	PROGRÈS	TYPE
RANG 1	Compétences savantes	Grp. de comp.
	Forme	Compétence
	Travail manuel	Compétence
	Navigation	Compétence
	Shūji de l'Eau (rang 1) 🌀	Grp. de tech.
	🌀 Nappe de brouillard 🌀	Technique
	Reflets de P'an Ku 🌀	Technique
RANG 2	Compétences professionnelles	Grp. de comp.
	Forme	Compétence
	Tactique	Compétence
	Théologie	Compétence
	Invocations de l'Air (rang 1-2) 🌀	Grp. de tech.
	🌀 Mains des marées 🌀	Technique
L'appel du vent 🌀	Technique	
RANG 3	Compétences savantes	Grp. de comp.
	Représentations	Compétence
	Navigation	Compétence
	Survie	Compétence
	Rituels (rang 1-3) 🌀	Grp. de tech.
	🌀 Fureur d'Osano-wo 🌀	Technique
	Vantardise d'Osano-wo 🌀	Technique
RANG 4	Compétences professionnelles	Grp. de comp.
	Commandement	Compétence
	Jeux	Compétence
	Théologie	Compétence
	Invocations de l'Eau (rang 1-4) 🌀	Grp. de tech.
	🌀 Courroux de Kaze no Kami 🌀	Technique
	Eau, incarne-toi 🌀	Technique
RANG 5	Compétences savantes	Grp. de comp.
	Courtoisie	Compétence
	Navigation	Compétence
	Survie	Compétence
	Shūji du Vide (rang 1-5) 🌀	Grp. de tech.
	L'impermanence du ressac 🌀	Technique
	Air, incarne-toi 🌀	Technique
RANG 6	Onde de tempête (capacité de maîtrise) : lorsque vous effectuez une invocation qui frappe une ou plusieurs cibles, considérez que la Résistance surnaturelle de chaque cible diminue de 1 par 🌀 gardé sur le test.	



Technique du Clan de la Mante

Vantardise d'Osano-wo Rang 3 (Mante)

À l'image de leur mythique fondateur, les membres du Clan de la Mante se vantent souvent de leur gloire future, afin de renforcer leur propre détermination et de pousser leurs camarades vers de plus grandes réussites.

Activation : une fois par session de jeu, au prix d'une action de Soutien, effectuez un **test de Commandement** ou de **Représentations (Feu) ND 2** afin de vous vanter d'un acte que vous allez entreprendre.

Effets : en cas de réussite, augmentez votre Sang-froid et votre Endurance de 3 points. Cet effet persiste jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que vous accomplissiez l'acte dont vous vous êtes vanté. À la fin de la scène, si vous n'avez pas accompli cet acte, subissez 3 points de Fatigue et 3 points de Conflit.

Que vous réussissiez ou non, après avoir entrepris cette action, tout autre personnage présent et qui connaît cette technique peut immédiatement entreprendre cette action (s'il ne l'a pas déjà fait).

Avantages et désavantages du Clan de la Mante

SANG D'OSANO-WO (FEU) [APTITUDE]

Le tonnerre grondait au loin, et le Kabutomushi tanguait sur les vagues. Miya Natsume se blottit contre le mât, s'acharnant à poursuivre son croquis alors même que les pluies torrentielles s'approchaient. Il savait qu'il devait capturer ce moment, ce défi lancé à la tempête par le capitaine. Le rire de Kabutomushi no Kiba tonna sur le pont, et Natsume murmura une autre prière dans son coin.

Types : mental, spirituel

Effets : les avantages suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant de l'aptitude Sang d'Osano-wo :

- ⊗ La fortune des orages vous confère son audace et vous accorde un désir que peu voient se réaliser. Les orages ne peuvent pas vous tuer (vous ne mourrez pas frappé par la foudre ou après être passé par-dessus bord au cours d'une tempête). Au lieu de mourir de cette façon, vous vous réveillez plus tard dans un lieu choisi par le MJ, miraculeusement sain et sauf mais avec 0 point de Vide.
- ⊗ Lorsque vous effectuez un test qui vous fait courir un grand risque (par exemple, un test de Jeux [Feu] pour tout miser sur un seul coup, ou bien un test de Navigation [Feu] pour tracer une trajectoire dans une zone connue pour sa dangerosité), vous pouvez relancer jusqu'à deux dés.

PIED MARIN (EAU) [APTITUDE]

Hanako tapa l'épaule de la nouvelle recrue alors que celle-ci se tenait par-dessus le plat-bord du kobune, prise de haut-le-cœur.

— Ne t'inquiète pas, tu vas t'habituer au tangage. Par contre, la nourriture ne va pas s'améliorer.

Types : physique

Effets : les avantages suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant de l'aptitude Pied marin :

- ⊗ Vous n'avez jamais le mal de mer, et vous pouvez maintenir sans problème votre équilibre sur un navire qui tangue. Par contre, vous êtes toujours un peu décontenancé sur la terre ferme.
- ⊗ Lorsque vous effectuez un test pour lequel vous devez rester en équilibre sur une surface instable (par exemple, un test d'Arts martiaux [distance] [Eau] pour tirer à l'arc au cours d'un abordage, ou bien un test de Navigation [Eau] pour ajuster les voiles au cours d'une tempête), vous pouvez relancer jusqu'à deux dés.

NŒUDS (AIR) [PASSION]

Les nœuds d'un marin diffèrent de ceux qu'utilise un prêtre pour nouer des cordes consacrées, mais tous sont assortis d'une prière.

Types : mental

Effets : les avantages suivants s'appliquent à un personnage ayant choisi la passion Nœuds :

- ⊗ Vous pouvez identifier et confectionner des dizaines de nœuds différents. De plus, vous connaissez leurs applications ainsi que les significations de chacun.
- ⊗ Éliminez 3 points de Conflit après avoir effectué un test pour interagir avec un nœud (par exemple, un test de Stylisme [Air] pour ajouter un nœud décoratif à vos vêtements ou un test de Navigation [Air] pour bien fixer le gréement de votre navire).

PARLER DU MARIN (AIR) [COUP DU SORT]

— Arrrr, z'avez p't'être oublié qu'z'avions entendu parler d'la rame et d'la pieuvre, hein, Doji-san ?

Types : mental, relations

Effets : les désavantages suivants s'appliquent à un personnage affligé du coup du sort Parler du marin :

- ⊗ Le ton de vos phrases est souvent agressif, et elles sont ponctuées de formules désagréables. Vos interlocuteurs peinent à vous comprendre ou vous trouvent vulgaire.
- ⊗ Lorsque vous effectuez un test pour parler poliment (par exemple, un test de Courtoisie [Air] pour vous fendre d'un compliment à la cour, ou bien un test de Culture [Air] pour savoir si un sujet est approprié ou non), vous devez choisir et relancer deux dés contenant 0 ou 6. Après avoir résolu le test, si vous échouez, vous gagnez 1 point de Vide.

QUI PEUT CHOISIR CES AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES ?

Ces avantages et désavantages ont été conçus afin d'être particulièrement utiles aux personnages du Clan de la Mante. Cependant, avec l'accord du MJ, n'importe quel joueur peut les choisir s'ils correspondent au concept de son personnage.

Équipement du Clan de la Mante

Les îles de la Soie et des Épices possèdent une culture riche et de nombreux styles de combat, dont les membres du Clan de la Mante n'hésitent pas à s'inspirer. Ainsi, ils peuvent se révéler plus imprévisibles pour leurs ennemis que les samouraïs traditionnels, dont l'entraînement se focalise sur les armes et les armures typiques de Rokugan.

LES ARMES DU CLAN DE LA MANTE

Contrairement à la plupart des clans, celui de la Mante incite chacun de ses membres à se démarquer des autres plutôt qu'à respecter un standard précis. Ce choix se traduit chez ses guerriers par la liberté offerte aux étudiants d'essayer de nombreuses armes avant de trouver le style de combat propre à leur nature et à leur rôle.

ÉPÉE PAPILLON

Ces lames courtes, pourvues d'un seul tranchant et souvent dotées d'un crochet au-dessus de la garde, se révèlent particulièrement polyvalentes : *dissimulées sur soi sans effort, efficaces tant pour l'attaque que pour la défense, elles font également office d'outil. On les porte souvent par paire*, et elles sont généralement conçues sur mesure. Les épées papillon font partie des armes préférées des marins du Clan de la Mante.

EKU

Une *eku* est une rame transformée en arme et que l'on manie telle une lance. À l'image du marteau du forgeron ou de la houe du fermier, l'*eku* était probablement à l'origine un outil, que les navigateurs ont transformé en arme pour se défendre. Plus lourde et plus difficile à manier qu'un bâton, l'*eku* peut se révéler très dangereuse, en particulier lorsqu'elle est utilisée pour des attaques de balayage. Les marins du Clan de la Mante évoquent des

armes similaires faites de bois, ou même en os de baleine, maniées par les guerriers d'autres cultures de navigateurs qu'ils ont rencontrées.

SAI

Un *sai* est une arme fourchue qu'on retrouve dans de nombreuses régions et qui est peut-être à l'origine du jitte. Les voyageurs du Clan de la Licorne mentionnent même avoir aperçu de telles armes dans les royaumes d'Ivoire, et certaines archives rokugani très anciennes contiennent des représentations d'objets similaires. On utilise couramment le *sai* dans les îles de la Soie et des Épices, où il est manié par paire, et émoussé aux extrémités afin de bloquer, contrôler ou frapper un adversaire pour le maîtriser.

Tant que vous disposez d'une paire de *sai* apprêtés, réduisez de 1 le nombre de 🗡️ nécessaires pour activer leur propriété d'Entrave.

TIMBE-ROCHIN

Un *timbe-rochin* est en fait constitué de deux armes maniées ensemble : un petit bouclier (le *timbe*) et une courte lance (le *rochin*), efficaces tant dans les espaces exigus que sur le pont tanguant d'un navire. Le manche du rochin est court, et sa lame est souvent forgée de façon à pouvoir frapper d'estoc et de taille. On peut utiliser divers matériaux comme du bois ou une carapace de tortue pour construire le *timbe*, dont on se sert pour dévier les coups plutôt que pour les bloquer complètement. Si le porteur exécute la manœuvre correctement, il peut ouvrir la garde de son adversaire et lui délivrer un coup fatal grâce au rochin.

Un *timbe* est un bouclier, et un personnage ne peut manier qu'un seul bouclier à la fois.

Au prix d'une action de Déplacement et de Soutien, si vous disposez d'un *timbe* apprêté, vous pouvez augmenter de 1 le ND du prochain test d'action d'Attaque qui vous prend pour cible et diminuer de 1 le ND de votre prochain test d'action d'Attaque à l'aide d'un rochin. Cet effet persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

TABLE 1-1 : LES ARMES DU CLAN DE LA MANTE

NOM	COMPÉTENCE	PRT	DBB	DGR	PRISES	PROPRIÉTÉS	RARETÉ	PRIX
SABRES								
Épée papillon	(corps à corps)	0-1	3	5	1 main : —	Discret, Entrave	6	10 koku
ARMES DE POING								
Sai	(corps à corps)	0	2	2	1 main : —	Discret, Entrave	6	2 koku
Tonfa	(corps à corps)	0-1	3	3	1 main : —	Discret, Solide	5	4 koku
ARMES D'HAST								
Eku	(corps à corps)	2	6	4	2 mains : —	Encombrant, Ordinaire, Solide	5	3 koku
Rochin	(corps à corps)	0-1	3	5	1 main : —	—	6	15 koku
BOUCLIERS								
Timbe	(corps à corps)	0	2	2	1 main : —	Solide	6	25 koku

TONFA

Le tonfa fait aussi partie de ces anciennes inventions dont personne n'est certain de l'origine. Cette épaisse matraque, dotée d'une poignée fixée à angle droit qui lui permet de tourner librement, se révèle particulièrement polyvalente en défense. On peut en effet s'en servir pour renforcer ses blocages ou lancer de brèves et fulgurantes attaques circulaires. Par ailleurs, cette arme est souvent utilisée par paire, ou en complément d'une main libre.

Au prix d'une action de Déplacement et de Soutien, si vous disposez d'un tonfa apprêté, vous pouvez augmenter de 1 le ND du prochain test d'action d'Attaque qui vous prend pour cible et diminuer de 1 le ND de votre prochain test d'action d'Attaque à l'aide d'un tonfa. Cet effet persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

ARMURES DU CLAN DE LA MANTE

Certains membres du Clan de la Mante portent l'armure lourde au même titre que n'importe quel autre samouraï, même pendant les combats navals — de toute façon, passer par-dessus bord dans le chaos de la mêlée revient souvent à signer son arrêt de mort, avec ou sans armure. Mais la place disponible sur un navire est toujours une denrée rare, donc la plupart des marins du Clan de la Mante préfèrent revêtir une armure légère ou trouver des solutions innovantes pour se protéger efficacement sans générer de besoins supplémentaires en termes de stockage, ni voir leurs mouvements gênés, sur le pont comme dans l'eau.

VÊTEMENTS DE MARIN

Les marins du Clan de la Mante se vêtent en général de tenues pratiques : conçues dans des tissus robustes et résistants, elles ne se détériorent pas si on les baigne dans l'eau de mer ou dans la lumière du soleil. De plus, ces habits sont pour la plupart faciles à réparer, même à bord d'un bateau sur lequel les ressources sont souvent très limitées.

Diminuez de 1 le ND des tests pour réparer ou entretenir des vêtements de marin.

ARMURE EN PEAU DE REQUIN

Même si les samouraïs traditionalistes considèrent la chair des animaux comme impure, on peut malgré tout récupérer le cuir de poissons tels que les requins ou les raies. Les sabres rokugani incorporent souvent cette matière dans leur poignée, et grâce à un traitement spécial, on peut s'en servir pour confectionner des armures légères, notamment si on la renforce de bois ou de bandes de métal. Le cuir ne dévie pas bien les attaques, mais il se révèle difficile à percer et protège donc le porteur des coups critiques qu'il pourrait subir. Parmi les samouraïs du Clan de la Mante qui

peuvent se permettre d'en acheter, nombreux sont ceux à opter pour cette armure légère à l'aspect saisissant.

Lorsque vous réussissez un test pour résister à un coup critique alors que vous portez cette armure, ajoutez deux succès bonus.

ÉQUIPEMENT DE MARIN

La vie à bord d'un bateau est pleine d'enseignements : les marins du Clan de la Mante apprennent à accorder de l'importance à leurs outils, mais aussi à réduire leurs possessions au strict nécessaire. En effet, multiplier les souvenirs réduit la place disponible pour la cargaison. Vous trouverez ci-dessous quelques objets que les membres du Clan de la Mante estiment souvent indispensables dans leurs voyages nautiques.

ASTROLABE

Depuis toujours, les érudits rokugani étudient le ciel et le mouvement des corps célestes : leurs archives remontent à l'aube de l'Empire. Cependant, ce sont les habitants d'autres contrées qui ont amélioré l'utilisation de ces données pour la navigation. Les marchands qui croisent la route de vaisseaux du Califat qamariste se donnent souvent beaucoup de mal pour acquérir les instruments de navigation que l'on nomme « astrolabes », ou « preneurs d'astres ». Conçus grâce à de savants calculs afin d'identifier les corps célestes et de noter leur position avec précision, ces instruments sont particulièrement onéreux... mais inestimables pour un capitaine de navire qui s'aventure sur des mers inconnues. (Prix : 30 koku ; rareté : 10)

CANNE À PÊCHE ET LIGNE

Lors des longs voyages en mer ou lorsqu'on est amarré dans un port lointain, la pêche est non seulement une activité rentable, mais aussi une manière de passer le temps plongé dans une contemplation tranquille. Ainsi, de nombreux membres du Clan de la Mante disposent d'une canne à pêche et passent leur temps libre à tailler des appâts ou à les attacher au bout d'une ligne. La pêche est une marotte si populaire qu'une vieille histoire raconte comment le kama, cette emblématique arme en forme de faucille, a été ramassée pour la première fois par un capitaine du Clan de la Mante, curieux, qui l'a confondu avec un hameçon. (Prix : 1 bu ; rareté : 1)

TARAIBUNE

Ces petits bateaux, qu'on appelle parfois des « bateaux en baquet », sont de forme circulaire et ressemblent à des tonneaux larges de près de deux mètres. On y monte seul, et on se dirige à l'aide d'une rame. Robustes et peu onéreux à construire, ils servent de bateaux supplémentaires à de nombreuses familles des villages de pêcheurs de tout Rokugan, et de barges de débarquement monoplaces sur certains navires du Clan de la Mante. (Prix : 1 koku ; rareté : 4)

TABLE 1–2 : ARMURES DU CLAN DE LA MANTE

NOM	RÉSISTANCE	PROPRIÉTÉS	RARETÉ	PRIX
Vêtements de marin	Physique 1	Ordinaire, Solide	2	1 bu
Armure en peau de requin	Physique 2	Magnifique	7	12 koku

AUTRES CRÉATURES MARINES

Le profil de l'anguille peut servir pour d'autres gros poissons, et celui du requin pour une baleine carnivore ou un animal du genre. Augmenter (ou réduire) l'Endurance, le gabarit ou les valeurs d'anneaux de ces créatures permet aussi de représenter des spécimens plus grands (ou plus petits).

En général, les animaux et les créatures aquatiques ne peuvent pas se déplacer sur la terre ferme (et ceux qui en sont capables, tels que les pieuvres, les ninyou ou les trolls des mers, considèrent tout terrain sec comme Dangereux).

PNJ aquatiques

Voici plusieurs PNJ utiles dans des récits impliquant le Clan de la Mante ou d'autres aventures en lien avec la mer.

ANGUILLE

SOUS-FIFRE RANG DE CONFRONTATION 1 0

Les anguilles sont de longs poissons glissants, charognards ou prédateurs. Elles se montrent agressives si on les provoque, mais préfèrent en général se cacher dans des crevasses et frapper au bon moment des proies plus petites qu'elles. Les anguilles constituent un mets populaire à Rokugan.

1	1	ENDURANCE 3	ATTENTION 2
2	1	SANG-FROID 4	VIGILANCE 1
		⚔ +2, ⚔ -2 ATTITUDE : NERVEUX	

ARTISANAL 0 MARTIAL 0 SAVANT 0 SOCIAL 0 PRO. 0

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

Glissante
 martial ; physique

Facilement appâtée
 relations ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Dents acérées : portée 0 ; dégâts 2 ; Dangerosité 4

CAPACITÉS

CHASSE EN GROUPE

Une anguille est un animal aquatique de gabarit 1. Lorsqu'elle effectue un test d'action d'Attaque et qu'elle bénéficie d'une assistance, elle peut dépenser ⚔ comme suit :

⚔+ : un personnage autre que la cible et situé à portée 0-2 subit 2 points de dégâts physiques. Cet ⚔ peut être activé un nombre de fois par round égal au nombre d'anguilles qui assistent le PNJ sur ce test.

POULPE

SOUS-FIFRE RANG DE CONFRONTATION 3 1

Les poulpes font partie des créatures de la mer les plus étranges. Ils se distinguent par leur intelligence remarquable, leur capacité à changer la couleur (et même la texture) de leur peau afin de se fondre dans leur environnement, et leur aptitude à entrer dans n'importe quel espace clos... ou à en sortir. Les poulpes ne vivent pas longtemps, mais leur curiosité et leur astuce sont légendaires. Leur taille varie, des minuscules spécimens aux géants aussi grands qu'une personne, et leur étrangeté fascine les humains. De plus, le poulpe est une spécialité gastronomique sur les côtes de Rokugan.

1	3	ENDURANCE 3	ATTENTION 6
3	1	SANG-FROID 6	VIGILANCE 3
		⚔ +2, ⚔ -2 ATTITUDE : CURIEUX	

ARTISANAL 0 MARTIAL 1 SAVANT 0 SOCIAL 0 PRO. 0

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

Flexibilité corporelle
 martial, professionnel ; physique

Facilement surpris
 martial ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Bec acéré : portée 0 ; dégâts 1 ; Dangerosité 4 ; Acéré

Tentacules : portée 0 ; Dégâts 3 ; Dangerosité 2 ; Entrave

CAPACITÉS

MAÎTRE DES DÉGUISEMENTS

Un poulpe est un animal aquatique de gabarit 1. Lorsqu'il effectue un test, il peut dépenser ⚔ comme suit :

⚔+ : le poulpe se fond dans son environnement, et les personnages dont la valeur de Vigilance est inférieure ou égale au nombre de ⚔ dépensés ainsi le perdent de vue.

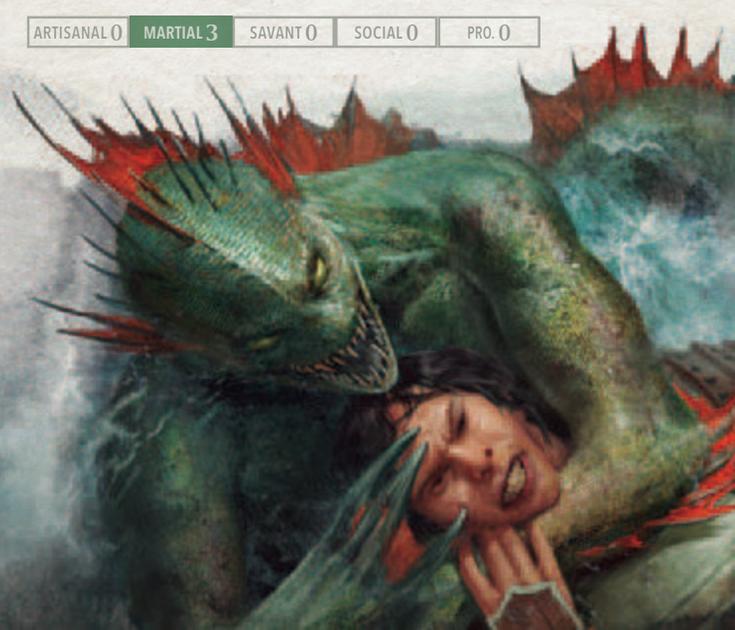
REQUIN

SOUS-FIFRE RANG DE CONFRONTATION 7 0

Les marins ont toujours le sang glacé en apercevant la nageoire triangulaire d'un requin couper les vagues. Mais malgré la peur que ces animaux provoquent, même les plus grands d'entre eux n'attaquent que rarement les humains. Par contre, la pêche au requin est fréquente, et chasser une de ces créatures est un rite de passage courant dans les îles de la Soie et des Épices.

2	2	ENDURANCE 12	ATTENTION 8
4	3	SANG-FROID 9	VIGILANCE 2
		⚔ +2, ⚔ -2 ATTITUDE : INTIMIDANT	

ARTISANAL 0 MARTIAL 3 SAVANT 0 SOCIAL 0 PRO. 0



AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Chasse au sang  professionnel ; mental	Festin frénétique  professionnel ; mental
Force sinueuse  martial ; physique	

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Morsure : portée 0 ; dégâts 6 ; Dangerosité 6 ; Acéré

CAPACITÉS

SUMMUM DU PRÉDATEUR MARIN

Un requin est un animal aquatique de gabarit 3. Augmentez de 4 points la Dangerosité de sa morsure contre une cible En sang.

UNE GOUTTE DE SANG DANS LA MER

Au prix d'une action d'Attaque et de Déplacement, un Requin peut effectuer un **test de Forme (Eau) ND 2** pour percuter une cible située à portée 0-1. En cas de réussite, celle-ci subit l'état Hébété. De plus, elle doit résister en effectuant un **test de Forme (Terre 2, Feu 5) ND 3** ou subir l'état En sang.

NINGYO

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  4  5

Aux yeux de la plupart des Rokugani, l'idée qu'on puisse trouver une cité sous les flots, habitée de créatures proches du poisson et que l'on nomme *ningyo*, semble au mieux saugrenue, et au pire issue des mythes antiques. On raconte que le Kami Shiba a visité un tel lieu au cours de ses mythiques voyages, mais si cet endroit existe bel et bien, il a été oublié depuis longtemps. Des marins affirment avoir aperçu des ningyo ; dans leurs histoires, ces créatures sont tantôt amicales malgré leur apparence de prédateurs, et tantôt des chasseurs sans pitié.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
40 HONNEUR	ENDURANCE 7
12 GLOIRE	SANG-FROID 12
06 STATUT	ATTENTION 6
 +2,  -2 ATTITUDE : CURIEUX	VIGILANCE 2



ARTISANAL 1 MARTIAL 1 SAVANT 2 SOCIAL 3 PRO. 3

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Nageur naturel  martial ; physique	Méfiant envers les humains  social ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Lance à pointe de corail : portée 1 ; dégâts 5 ; Dangerosité 4 ; Cérémoniel, Solide

Équipement (porté) : armure en peau de requin (Résistance physique 2), quelques coquillages de valeur, os gravés

CAPACITÉS

HUMANOÏDE AQUATIQUE

Un ningyo est une créature aquatique de gabarit 2.

NOYADE

Activation : lorsqu'un ningyo effectue un test d'action d'Attaque, il peut dépenser  comme suit :

⚡+ de l'Eau : le ningyo tente d'entraîner sous les flots une de ses cibles dont la Vigilance est inférieure ou égale au nombre de  dépensés ainsi. En cas de réussite, la cible doit résister en effectuant un **test de Forme (Terre 1, Feu 4) ND 3** ou se voir entraîner à un niveau de portée sous la surface de l'eau et commencer à suffoquer (cf. page 269 du Livre de Règles).

TROLL DES MERS

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  7  4

Les trolls sont des créatures anciennes et mystérieuses, intelligentes mais souvent belliqueuses, sages mais souvent irascibles. La question de savoir si les trolls des mers font partie de la même espèce que leurs cousins terrestres ou y sont juste vaguement similaires, à l'image des humains et des ningyo, n'a pas encore été tranchée par les très rares érudits qui croient en leur existence.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
25 HONNEUR	ENDURANCE 14
10 GLOIRE	SANG-FROID 9
05 STATUT	ATTENTION 4
 +2,  -2 ATTITUDE : AVIDE	VIGILANCE 3



ARTISANAL 1 MARTIAL 3 SAVANT 3 SOCIAL 1 PRO. 1

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Furtivité imprévue  martial ; physique	Appétit insatiable  social ; physique

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Poigne déchirante : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 6

Équipement (porté) : cuir rugueux (Résistance physique 2, Résistance surnaturelle 2), collection de détritus

CAPACITÉS

ANCIEN ET PUISSANT

Un troll des mers est une créature Extérieure aquatique de gabarit 4.

DIFFUSION MYSTIQUE

Tant qu'un troll des mers est complètement immergé dans l'eau, sa Résistance surnaturelle est égale à 8.