



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Aides de jeu > Nouvelles
factions et écoles > Clans mineurs > **Le clan du Requin**



Le clan du Requin

vendredi 20 janvier 2006, par [Isawa Shidochi](#), [JC Marshall](#)

Histoire

*'Samouraï du Clan du Requin' ©
Johan.Puech@ext.bull.net*

Le clan du Requin est venu dans l'empire d'émeraude il y a 140 ans de cela, quand Hida Tako et son fils Same, deux samouraï du clan du Crabe experts dans l'art nautique repérèrent un bateau en détresse.

Cette nuit là, la mer était agitée, la saison des moussons atteignait son apogée. Les couleurs de la famille Impérial flottaient sur le navire instable. Quand l'équipage réussit à aborder le bateau, les deux samouraï se jetèrent corps et âme sur le navire sombrant.

Quelques minutes suffirent à Same pour sauver la fille de l'empereur qui se trouvait à bord. A quelques secondes près, ces êtres n'étaient plus de ce monde. Mais les fortunes en avaient décidé autrement et Hida Tako périt avec le navire, perdu pour toujours. Le vaisseau du clan du Crabe ramena l'enfant d'Hanteï et le déposa aux soins des membres du clan de la Grue. L'Empereur convoqua Same à Otosan Uchi. Il fut gratifié et tout les honneurs dûs à son père mort lui furent rendus. Dans sa bonté, l'Empereur donna à Same une partie de sa flotte en commandement et lui offrit les terres d'une île, près des îles du clan de la Mante.

Vingt ans plus tard, quand l'île de Same commença à vivre de son propre commerce, un navire dirigé par une jeune femme accosta. Son nom était Yogo Ika, et elle s'était exilé du clan du Scorpion. Same, qui se sentait seul, fut ravi de la recevoir. Il lui fit une place dans son palais et quelques temps plus tard, contre toute attente, ils se marièrent. Ils

eurent de nombreux enfants. C'est à cette période là que le clan prit le nom de famille de Same pour ce qui est des fils et de Ika pour les filles. Par décret impérial, le clan mineur du Requin fut créé.

Depuis toutes ces années, le clan du Requin s'agrandit grâce aux mariages avec les membres des clans du Crabe et de la Mante. Les Same, provenant d'une lignée de marins expérimentés, devinrent des bushi avec un pied marin. Les Ika devinrent pour leur part des shungenja, étudiant l'élément de l'eau et de l'air pour porter assistance dans les ports et sur les navires.

Les Familles

Same

La famille Same est connue pour leur bonne constitution. Le champion actuel du clan est Same Ichiro.

Bonus : Endurance +1

Ika

Renommé pour l'aide apportée aux navires en détresse, les shungenja utilisent leurs pouvoirs pour calmer les éléments.

Bonus : Agilité +1

Ecole de Bushi Same

Bonus : Agilité +1

Rang d'honneur : 1

Compétences : Kenjutsu, Défense, Jiu-jitsu, Athlétisme, Yarijutsu, *Alertness*, Connaissance des mers ou Navigation.



Techniques :

* Rang 1 : *La voie de la Mer*

Le bushi a dépensé la plupart de ces dernières années à s'entraîner sur un bateau, apprenant la souplesse et l'équilibre. Ajouter le rang d'Eau à tout vos jets d'athlétisme, de navigation et de défense. De plus, vous ajoutez 1 dé à vos jets de Connaissance des mers.

* Rang 2 : *La voie du Requin*

A ce rang, le bushi apprend à être aussi agressif que le requin. Il peut attaquer deux fois par tour.

* Rang 3 : *Les dents du Requin*

Le bushi s'est ne donner aucun répit à son ennemi. Les points de Vide dépensés pour une attaque peuvent aussi être utilisés pour augmenter les dommages s'il touche. Il peut aussi ajouter son rang d'Eau à tout ses attaques et pour calculer son initiative.

* Rang 4 : *La mémoire du Requin*

Le bushi apprend que sa mémoire est son arme la plus dangereuse qu'il dispose. Si le bushi a choisi d'augmenter la difficulté de son jet en combat ou autres relatifs à la mer et qu'il rate, mais qu'il obtient un score supérieur au ND de base, il réussit l'action d'entreprise sans les effets du à l'augmentation.

* Rang 5 : *L'esprit du Requin*

Le bushi est entraîné à être inflexible, impitoyable

prédateur. Le bushi peut maintenant dépenser plus d'un point de Vide pour chacun de ses jets. De plus, si le score en Initiative dépasse ceux des autres de 5 points ou plus, le bushi gagne une attaque gratuite avant que le round commence.

Ecole de Shugenja Ika

Bonus : Perception +1

Rang d'honneur : 2

Compétences : Défense, Jiu-jitsu, Athlétisme, Calligraphie, Méditation, *Alertness*, Connaissance des mers ou Navigation.

Sorts de Départ : Sensation, Communion et Invocation, plus trois sorts d'Eau, deux de l'Air et un du Feu.

Les shugenja Ika bénéficient d'une augmentation gratuite pour tous les sorts de l'Eau.

Equipement de Départ

Bushi :

Daisho, arc, dix karimata, dix de n'importe quel(s) type(s), une armure légère (sans le casque), nécessaire de voyage, kimono, un arme au choix et deux koku.

Shugenja :

Daisho, kimono, nécessaire de voyage, sacoche à parchemins, tanto et deux koku.