



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



Le clan de la Grenouille

vendredi 20 janvier 2006, par [Sendoshi](#)

Le clan de la Grenouille n'était à l'origine qu'une manière un peu gauche d'affirmer une identité française face aux joueurs américains. Cette idée s'est transformée en projet, et voici qu'aujourd'hui je peux fièrement vous présenter le Clan de la Grenouille. Vous trouverez [ici](#) une nouvelle concernant le clan. J'espère que cela vous plaira.

L'histoire du Scorpion et de la Grenouille

Un scorpion et une grenouille étaient au bord d'une rivière.

Le scorpion dit à la grenouille : "Me porteras-tu de l'autre côté ?".

La grenouille répondit : "Non, car tu me piquerais."

Le scorpion dit à la grenouille : "Pourquoi te piquerais-je ? Si je le fais, nous mourrons tous les deux."

La grenouille accepta donc. Une fois au milieu de l'eau, le scorpion la piqua.

"Pourquoi m'as-tu piqué ? demanda la grenouille. Maintenant, nous allons mourir..."

"Je ne mourrai pas, répondit le Scorpion, car je sais nager."

Et il se mit à nager vers l'autre rive. Mais il vit la grenouille nager à côté de lui.

"Je ne mourrai pas, dit la grenouille, car je suis immunisée contre ton poison."

Ils arrivèrent donc tous deux à la rive. La grenouille s'en fut en sautant. Mais avant de disparaître, elle lança : "Et toi, es-tu sensible au mien ?"

Le scorpion se dit : "Mais, je ne l'ai pas touchée..."

juste piquée un peu... Je ne l'ai pas touchée tant que ça..."

Il ne voyait déjà plus la grenouille au loin. "N'est-ce pas ?..."

Et le scorpion n'eut plus rien à dire.

La Légende du Clan de la Grenouille

La famille d'origine du Clan de la Grenouille était la famille Taroki. Les Taroki disparurent tous de la main des Scorpions au cours d'une bataille qui ne porte pas de nom : nul ne s'en souvient, et elle n'a été reportée dans aucun document, à part peut-être ceux du château de Togashi.

Peu après que le Clan de la Licorne revint à Rokugan, un événement fâcheux se produisit. Un des membres de ce clan, du nom de Kuroyoru (on ignore de quelle famille il était issu, mais il est très probable que ce soit la famille Shinjo, puisque celle-ci est particulièrement liée à la tragédie de la Ki-Rin Obscure), fut attiré en Outremonde. Celui-ci tatoua sur le corps de Kuroyoru le tatouage "Ki-Rin Obscure". Ce tatouage a lui-même une étrange histoire.

Lorsque Shinjo se rendit en Outremonde pour rencontrer Fu-Leng, elle fut amenée à affronter son frère. Ce fut un combat terrible, au cours duquel Shinjo fut repoussée par trois fois par son frère. Une légende raconte qu'au cours du combat, Fu-Leng, maître des illusions, prit la forme d'une Ki-Rin d'ombre, terrifiante et faite de la substance de la nuit. Un artiste fou peignit cette Ki-Rin Obscure, et lui donna le pouvoir de rendre les forces des ténèbres invulnérables aux pouvoirs de la lumière. Qui était cet artiste, nul ne le sait, mais il créa un

des artefacts les plus puissants dont puissent rêver les sbires de Fu-Leng.

Kuroyoru reçut le tatouage en même temps qu'une prophétie : " Tant qu'un coeur battra sous ce tatouage, la puissance de la Ki-Rin Obscure guidera les forces d'Outremonde".

Kuroyoru rassembla une armée de monstres hideux, et décida de s'en prendre directement à la capitale, Otosan Uchi. Pendant que des escouades menaient des raids de diversion au sud, il fit marcher son armée vers le nord, empruntant un chemin qui passait aux pieds des montagnes du Dragon. Il se fit aider par des shugenja renégats pour traverser les terres de la Licorne en toute impunité. Ces shugenja étaient au nombre de Sept, et on les nomma Shichinin no Kuroi (les Sept Obscurs). Il avait l'intention de prendre les Lions et les Grues par surprise, en attaquant en un lieu auquel ils ne s'attendraient pas (à l'endroit où se rejoignent leurs frontières), et en utilisant des espions pour monter les deux clans l'un contre l'autre. Passer les montagnes du Dragon n'était qu'une formalité, pour lui, d'autant que le seul clan pouvant lui barrer la route était d'une importance minime.

Il s'agissait du clan de la Grenouille, formé par la famille Taroki, et quelques familles qui lui étaient fidèles. Autrefois, un Taroki s'était illustré au cours d'une bataille en sauvant la vie du daimyo Togashi (ou du moins, il semblait qu'il lui avait sauvé la vie), et avait obtenu de modestes terres au pied des montagnes. Il en avait fait un havre de paix, et avait toujours tenu le Shintao en haute estime.

Le daimyo des Taroki, Gohei, eut un rêve où il voyait l'armée des ténèbres déferler sur l'Empire d'Emeraude. Bien qu'il fût d'un naturel pacifique, il fit immédiatement rassembler ses cent meilleurs hommes, et se prépara à affronter les forces de l'Outremonde. La bataille fut abominable : les samouraï furent défaits en quelques minutes, et les survivants durent fuir pour ne pas être taillés en pièces.

Les hommes de Taroki s'attendaient à ce que celui-ci leur demande de se faire seppuku. L'un

d'entre eux s'approcha de lui, et lui dit : "Maître, nous avons échoué à accomplir notre devoir. Seule la mort nous rendra l'honneur... Nous avons déshonoré l'esprit de nos ancêtres, ainsi que nos lames." Et il brisa son katana.

Mais Taroki sourit.

"Pourquoi as-tu brisé le sabre de l'Empereur ?" Le samouraï ne savait que répondre.

"Ce sabre est à moi, dit Gohei, car en me promettant ta loyauté, tu as mis ton âme et ta lame entre mes mains. Quant à moi, j'ai juré fidélité à l'Empereur, et ma lame est la sienne. Pourquoi donc as-tu brisé l'arme de l'Empereur, alors que la bataille n'est pas achevée ? Le Bushido nous enseigne Makoto : la sincérité dans les actions. Quand un samouraï promet qu'il accomplira une action, c'est comme si cette action était accomplie. Parole et action ne font qu'un. J'ai promis que j'arrêterais l'armée de Kuroyoru, et je le ferai."

Il se tourna vers les samouraï du clan de la Grenouille, blessés, fatigués et vaincus, et leur dit :

"Et vous tous, vous n'êtes pas encore vaincus ! (il tourna les yeux vers le ciel) Qu'Amaterasu m'en soit témoin : les hommes du Clan de la Grenouille ont fait le serment de détruire la Ki-Rin Obscure, et ils le feront, quoi qu'il puisse en coûter !"

A ces mots, le Soleil, qui s'était caché derrière les nuages pendant la bataille, se montra, plus rayonnant que jamais. Et un corbeau vint se poser sur l'épaule de Gohei. Les hommes de Gohei comprirent que l'esprit de Shinsei et la déesse Amaterasu leur accordaient une bénédiction particulière, et ils se sentirent investis d'un pouvoir extraordinaire. Les samouraï de la Grenouille n'avaient presque plus d'armes. Certains n'avaient plus que leur arc, et se taillèrent des bâtons et des boken avant la bataille. Il leur fallait donc compter sur la subtilité et non sur la force.

Taroki Gohei fut prévenu que l'armée des ténèbres marchait sur leur campement, pour achever les samouraï blessés. Il fit route vers une passe étroite, et s'y embusqua avec ses hommes. Lorsque l'armée des ténèbres arriva, les samouraï de la Grenouille les criblèrent de flèches du haut des collines. L'un

d'entre eux connaissait bien les Scorpions, et il s'était procuré du poison, qui fut utilisé pour enduire les flèches. Kuroyoru fut une des premières victimes, et l'effet du tatouage cessa dès que son cœur eut été transpercé d'un trait. Le Soleil brilla alors si fort que les créatures de la nuit ne purent riposter, et tentèrent de se replier. Mais Gohei avait choisi stratégiquement le lieu de la bataille : ses hommes s'étaient postés en un point d'où ils purent faire rouler d'énormes rochers sur les créatures maléfiques. Bien que les pertes soient lourdes du côté du clan de la Grenouille, l'armée des ténèbres fut mise en déroute, et plusieurs dizaines d'onis périrent. Le corps de Kuroyoru ne fut pas retrouvé. Sa trop grande confiance en lui avait été sa perte. Mais la Ki-Rin Obscure n'était pas vaincue.

Les sbires de Kuroyoru avaient réussi à emmener son cadavre en lieu sûr. Les Sept Obscurs l'écorchèrent, et firent de sa peau marquée du tatouage maléfique un tambour de guerre. Quand le tambour était frappé, on aurait dit qu'un cœur gigantesque se mettait à battre, et son pouvoir était encore plus grand que celui de Kuroyoru... Si un tel objet avait été utilisé pendant une bataille, son rayon d'action étant beaucoup plus grand, il aurait constitué une arme terrifiante.

L'homme qui avait brisé son sabre, Taroki Uchisai, réussit à trouver le repaire des forces du mal, et déroba le Tambour de Kuroyoru. Il le ramena au Clan de la Grenouille. Sans leur arme, les sbires de Fu-Leng perdirent confiance en eux, et leur entreprise échoua. Leur petite armée se dispersa, et fut détruite.

Les shugenja du Clan de la Grenouille tentèrent de comprendre la magie du Tambour de Kuroyoru, mais ils échouèrent. Un des samouraï de la Grenouille était épris d'une jeune Scorpion. Pour un motif encore obscur, la jeune femme fit part des événements à son daimyo. Celui-ci fit prévenir les Phénix, qui déclarèrent que l'étude du Tambour relevait de la maho. Le clan du Scorpion fut autorisé à prendre possession des terres de la Grenouille, au nord des leurs.

Entre temps, les shugenja de la Grenouille avaient

décidé de détruire l'objet... Quelle erreur de leur part ! Ce faisant, ils libérèrent le pouvoir de la Ki-Rin Obscure, qui serait capable de réapparaître un jour ou l'autre, comme le leur expliqua Isawa Ryu, un Phénix qui s'était pris d'affection pour le clan, alors qu'il avait été envoyé avec un groupe d'inquisiteur. Il n'avait rien pu faire pour sauver le petit clan, mais le daimyo Taroki Gohei vint lui parler.

" Ryu-sama, le Clan de la Grenouille a promis de détruire la Ki-Rin Obscure. Nous allons mourir, désormais, et nous ne pourrons accomplir ce serment. Comment faire ? Je m'en remets à votre sagesse.

- Il existe un rituel, Gohei-sama, mais il vous faudra trouver sept shugenja, un de chaque clan. On le nomme le Rituel du Tonnerre Dormant."

Aussi Gohei fit-il rassembler, à grand peine, six autres shugenja, un pour chacun des grands clans. Lorsque l'armée des Scorpions arriva, le rituel était sur le point de s'achever. Les samouraï du Clan de la Grenouille furent tués par des lames empoisonnées, alors que les derniers mots du rituel venaient d'être prononcés.

Il y eut alors un grand bouleversement. Un marais se forma là où se trouvaient les terres de la Grenouille. Les corps des samouraï de la Grenouille furent tous engloutis dans la vase du marais. De leur énergie vitale naquit un arbre gigantesque, comme nul n'en avait jamais vu en Rokugan. Et le souvenir du Clan de la Grenouille fut effacé de la mémoire des hommes. Les gens du Clan du Scorpion oublièrent pourquoi ils avaient voulu posséder un marécage bourbeux et sans valeur.

Le marais resta endormi pendant des dizaines d'années...

Mais aujourd'hui, la Ki-Rin obscure menace à nouveau Rokugan, et la Grenouille revient... Un samouraï du clan du Dragon, Mirumoro Sendoshi, ressentit l'appel du marais. Il en est ressorti quelques mois plus tard, et il avait changé. Grâce à Togashi Yokuni, dont la sagesse est renommée, il a obtenu de l'Empereur le droit de fonder un nouveau clan.

Un peu d'étymologie :

En japonais, grenouille se dit "Kaeru". Ce mot signifie également échanger, revenir, rentrer chez soi. Il exprime parfaitement l'essence du samouraï de la Grenouille : il échange dans le marais son ancienne vie contre sa vie retrouvée, il rentre chez lui en reprenant son ancienne identité. De plus, il est destiné à revenir tant que sa tâche n'est pas accomplie.

Le Samouraï du Clan de la Grenouille :

Il existe deux types de samouraï du clan de la Grenouille : ceux qui sont nés en son sein (et pour l'heure, ils sont encore bien jeunes), et ceux qui ont été appelés par l'Arbre. Il n'existe donc pas de famille au sein du Clan, mais deux classes, les Elus (qui sont la réincarnation des samouraï de la Grenouille) et les Enfants.

Les samouraï de la Grenouille se sont réincarnés dans de multiples clans, sans préférence particulière. Aussi, il arrive qu'à un moment crucial de son existence, un samouraï soit attiré par le marais du clan de la Grenouille (on considérera toujours qu'en terme de jeu, ce samouraï ne peut être que de rang 1, au delà de ce rang, il a manqué l'appel et ne pourra JAMAIS bénéficier des avantages du clan. Il peut en revanche mourir pour se réincarner en samouraï de la Grenouille). Il subit l'épreuve du marais : il doit survivre aux nombreux dangers de cet environnement, et y trouver l'Arbre.

Note : il est impossible de trouver soi-même le marais. Quiconque y vient sans y être appelé s'y perdra à jamais si aucune Grenouille ne lui vient en aide. De plus, la plupart de ceux qui cherchent le marais ne le trouvent tout simplement pas.

Le marais est plein de sables mouvants, de créatures ignobles (lézards gigantesques, monstres uniques) et de dangers : ainsi, le gaz des marais finit par procurer des hallucinations si l'on manque un jet de Stamina (Constitution) TN 15, effectué chaque jour. Ces gaz sont hautement inflammables, et provoquent 3k3 de dégâts s'ils touchent

quelqu'un (sans compter que la victime prend feu...) une fois enflammés. Il est à noter qu'un sort de feu peut enflammer ces gaz instantanément... (cf la nouvelle "Grenouilles..."). Le MJ est libre d'inventer toutes sortes d'épreuves pour déterminer si le personnage est digne de son "héritage" ou non... Dans le cas d'un joueur qui veut devenir samouraï de la Grenouille, cela peut donner lieu à un scénario complet, véritable quête initiatique (idéal pour le genre de scénario : un maître/ un joueur). Tout le long du voyage, le samouraï voit sa précédente existence dans ses rêves.

Une fois arrivé à l'Arbre, le samouraï est conscient de sa précédente existence. Il comprend alors qui il est. Il doit abandonner son ancienne vie dans le marais, et doit donc jeter son daisho. Celui-ci symbolise deux idées très importantes pour le samouraï de la Grenouille :

* le fait de jeter le katana : Le personnage se débarrasse de ses ancêtres (s'il avait un lien avec des ancêtres, celui-ci est irrémédiablement perdu, comme tous les avantages qui vont avec), de ses liens (il n'est plus considéré comme vassal de qui que ce soit), de ses actes passé (sa Gloire tombe à 0).

* le wakizashi : Le personnage perd le pouvoir de décider de sa mort. Il fait ainsi La Promesse que doivent tenir les samouraï du Clan de la Grenouille. Il s'agit de traquer partout les forces du Mal, où qu'elles soient, et de chercher par tous les moyens à détruire la Ki-Rin Obscure. Cela ne se limite pas à détruire le tatouage et son pouvoir, mais certains, dont Sendoshi Sukai, daimyo actuel du clan, considèrent qu'il faut détruire Fu-Leng lui-même.

Ensuite, le personnage doit se tailler un boken dans l'une des branches de l'arbre. Il obtient immédiatement tous les bénéfices liés à l'appartenance au clan, et la connaissance parfaite de son ancienne vie. Le MJ doit alors déterminer la fiche du samouraï de la Grenouille qu'il a été auparavant. Tous les samouraï morts lors de la Nuit Sans Nom étaient de rang 3. Il doit donc faire une fiche de rang 3, avec les compétences et les traits appropriés. Désormais, lorsque le joueur veut augmenter ses traits ou compétences, il bénéficie

d'un bonus/malus : s'il augmente de manière à obtenir quelque chose qui était dans la fiche du samouraï de la Grenouille (quoi que ce soit), il dépense un point d'expérience de moins que prévu (minimum 1 point). Si ce qu'il veut obtenir n'était pas dans la fiche d'origine, il dépense un point de plus que prévu.

Exemple : Sendoshi Hana veut augmenter son niveau de méditation, passant de 2 à 3. Le samouraï dont elle est la réincarnation avait un niveau de 4 en Cérémonie du thé. Comme elle tend à ressembler à sa précédente incarnation, elle dépensera 2 points et non 3. Si Sendoshi Hana veut passer à 5 en cérémonie du thé quand elle aura 4, elle devra dépenser 5+1 point et non 5 (car sa précédente incarnation n'avait pas ce niveau). De même, Hana décide d'apprendre la compétence Bo-Jutsu, que son ancien "moi" ne possédait pas : au lieu de ne dépenser qu'un point pour le niveau 1, elle est obligée d'en dépenser 2.

D'autre part, les samouraï élus disposent d'atouts et de défauts particuliers :

- * Ils sont rarement considérés comme des samouraï par les gens des autres clans. C'est l'équivalent du "Désavantage Social".

- * Ils se battent rarement avec un katana. Ils utiliseront de préférence le boken qu'ils ont taillé sur l'Arbre. Si ce boken est perdu, ils perdent un rang d'Honneur.

- * La compétence Poison n'est pas considérée comme dévalorisante pour les Grenouilles. Cependant, l'utilisation de poison lors d'un combat singulier ou pour le meurtre (dissimulé dans un repas, par exemple) est toujours déshonorant. Le poison est utilisé en combat, sur des pointes de flèches généralement, et rarement contre les adversaires humains.

- * La Gloire : le samouraï de la Grenouille ne gagne de la Gloire que par ses accomplissements personnels. Il commence avec une Gloire de 0, mais il n'est pas contraint de passer par son Daimyo pour que son passage d'un rang à l'autre soit effectif. La Gloire ne peut être reconnue que par les gens de la Grenouille. Ceux des autres clans qui n'ont encore jamais été confrontés à un samouraï de ce Clan

considèrent que leur Gloire est de 0.

L'Ecole de Bushi Sendoshi (jadis école Taroki) :

N'importe quel bushi peut prétendre au rang 1 de la technique de la Grenouille si le MJ l'accepte. Le personnage doit déjà avoir assez de Réputation/Insight pour passer au rang 2 de sa propre école. Si son background le permet, le MJ peut donc l'autoriser à être bushi de la Grenouille. Ce faisant, le joueur renonce pour toujours aux techniques suivantes de son école d'origine, ainsi qu'à l'appartenance à son clan. Et n'oublions pas qu'il doit être la réincarnation d'un bushi de la Grenouille (cela devrait donner lieu à un scénario spécial).

Si un joueur veut créer à partir de rien un personnage du Clan de la Grenouille, le MJ peut l'autoriser à créer un personnage de rang 2 (qui aura les bénéfices du rang 1 d'une école et d'une famille donnée, ainsi que ceux du rang 1 de la Grenouille), si cela ne déséquilibre pas le jeu (par exemple : si les autres joueurs sont déjà de rang 2 ou plus et que le personnage arrive...). Cela demande cependant beaucoup de travail au niveau du background. Les règles concernant les Enfants seront expliquées ultérieurement.

Le samouraï de la Grenouille prise l'héroïsme avant tout. Cependant, sa vision de l'héroïsme est différente de celle des samouraï conventionnels. Il désire accomplir ce qu'il a promis d'accomplir, et sacrifiera tout dans ce but. A chaque fois que le samouraï fait une promesse, ou accepte une mission, c'est comme s'il gagnait le désavantage "Obnubilé".

L'école de la Grenouille peut sembler puissante par certains aspects, en particulier le double avantage du rang 1, du fait qu'il s'ajoute à une technique de n'importe quel clan... Cependant, l'immunité au poison ne me semble pas déséquilibrer le jeu, et la perception "mystique" des êtres vivants ne s'exerce qu'en un lieu particulier... De plus, pour arriver au

rang 1 Grenouille, il faut déjà avoir l'Insight/Réputation nécessaire pour un rang 2.

Rang 1 : Nous ne mourons pas de ce qui nous a déjà tués

Le samouraï Elu conserve les bénéfices de son école et de sa technique. Une fois qu'il a passé l'épreuve du marais, il est investi d'un pouvoir mystique, dû à la mort des derniers samouraï du Clan de la Grenouille. Il devient absolument invulnérable à toute forme de poison. Quel que soit l'effet du poison (douleur, mort, nausée...), il est totalement ignoré. Les effets de la Souillure de l'Outremonde sont amoindris : les samouraï de la Grenouille ne peuvent bénéficier d'aucun effet de celle-ci (ils n'ont pas de bonus dû au Rang de souillure comme il est indiqué dans le Livre de l'Outremonde), et leur ND pour résister à la Souillure est toujours diminué de 5. Cependant, ils restent vulnérables aux maladies.

Comme si ça ne suffisait pas, il est impossible de prendre les samouraï Grenouille par surprise dans leur marais. Le samouraï Grenouille dépense un point de Vide, fait un jet de méditation TN 10 et sort littéralement de son corps, pour ne plus faire qu'un avec le marais. Cela prend deux rounds. En un round, il peut déterminer combien d'êtres vivants l'entourent dans un rayon de 100 m / rang. Pour chaque augmentation, il peut déterminer pour chacun des êtres détectés, mais il lui faut passer un round de plus hors de son corps :

- * son identité
- * ses intentions immédiates
- * son état d'esprit
- * son Honneur (et sa confiance en soi)

Si le samouraï est blessé durant sa concentration, il doit faire un jet de Vide contre un ND égal au nombre de niveaux de blessures x 5. S'il échoue, il disparaît dans le vide (voir cet effet dans la technique du rang 2).

Rang 2 : Le Samouraï qui n'Existe Pas

Les samouraï de la Grenouille n'existent pas vraiment. Ils font partie intégrante du Vide. Le samouraï qui a appris à ne faire qu'un avec le Vide

peut disparaître totalement à la vue de ses adversaires, pendant un nombre de Rounds égal à son rang. Il se meut toujours à la même vitesse, il n'a aucun avantage particulier... De plus, ne faisant qu'un avec le Vide, il est constamment obligé de se concentrer pour conserver sa substance. Il ne peut donc rien faire d'autre que se déplacer pendant le temps où il "disparaît du monde". En aucun cas il ne peut attaquer. S'il est effectivement en mouvement, il devient impossible de l'atteindre. On ne peut le toucher que s'il est parfaitement immobile, auquel cas son ND pour être touché (TN to be Hit) est égal à Void x 5. S'il est touché pendant qu'il utilise le pouvoir, il doit faire un jet de Void contre un ND de 15 ou perdre un point de Vide. S'il tombe à 0 en Vide, il disparaît dans le Vide. C'est un effet très étrange, car nul ne se souvient plus de lui, et tout ce qui est lié à lui semble dénué de substance : son souvenir est effacé de la mémoire du monde. Si on essaie de le toucher pendant qu'il utilise son pouvoir et qu'il se déplace, le coup porté contre lui atteindra quelque chose ou quelqu'un d'autre... (comme une vieille souche, par exemple... cf la nouvelle ' Grenouilles... partie 1').

Rang 3 : Es-tu immunisé contre mon poison ?

Le samouraï a appris l'art de retourner l'attaque de l'adversaire contre lui. En faisant un jet de Kenjutsu opposé à la compétence de combat utilisée par l'adversaire, il amène celui-ci à prendre les dommages de sa propre attaque. Le jet de dé d'opposition doit être pratiqué après l'attaque de l'adversaire, et uniquement si celle-ci a réussi. On fait le jet de dé uniquement après que les dommages aient été calculés. Le samouraï de la Grenouille est tellement familier de cette technique qu'il l'utilise sans y penser : elle peut à tout moment remplacer son action dans le round, de manière instinctive. Il ne peut l'utiliser qu'une fois par combat contre un adversaire donné, mais il pourra la réutiliser contre le même adversaire dans un autre combat, plus tard.

Note : La seule manière de limiter les dégâts de cette terrible feinte réside dans la compréhension de son mode de fonctionnement. Si un samouraï est témoin de cette feinte, il peut faire un jet d'intuition



+ *Kenjutsu TN 30. S'il le réussit, en dépensant un point d'EXP, il gagne un certain avantage : lorsque la feinte est pratiquée contre lui, il peut calculer les dommages de son attaque après que la feinte ait été réalisée. Cela lui permet de ne conserver que les dés au chiffre le moins élevé, et de limiter les dégâts.*

Rang 4 : Le Katana de l'Empereur

Le samouraï de la Grenouille a une conception particulière du devoir : lorsqu'il échoue à accomplir une tâche, une promesse, une mission, il ne se considère pas déshonoré. Il considère qu'il doit recommencer, jusqu'à avoir totalement réussi. Si son adversaire n'est pas mort durant le tour où il l'attaque, le samouraï de la Grenouille peut attaquer une seconde fois.

Le Samouraï peut attaquer ainsi une fois pour l'Empereur.

Pour un point de Vide, il peut attaquer une seconde fois de cette manière (donc une troisième fois dans le tour) pour son daimyo, ou pour toute personne à qui il a fait une promesse ou de laquelle il a accepté une mission. Pour pouvoir faire cette 3e attaque, il faut que le succès de la mission en question dépende de la mort de l'adversaire.

Cette technique ne peut être utilisée que contre un (et un seul) adversaire. Les attaques multiples ne peuvent s'effectuer contre des adversaires différents.

Rang 5 : Ce qui doit être accompli

En sacrifiant sa propre vie, un samouraï du Clan de la Grenouille peut emporter son ennemi avec lui dans la mort. Le samouraï de la Grenouille fait un jet de Vide (Void) contre la Gloire (Glory rank) de son adversaire x 5. Le samouraï de la Grenouille peut utiliser tous les points de Vide qui lui restent en une seule fois. Si le jet est réussi, aucune technique, aucun pouvoir, aucune astuce ne peuvent désormais sauver la victime de cette technique. Aucune technique ne peut en annuler les effets. La victime meurt immédiatement avec le samouraï de la Grenouille. Pour cela, il faut toutefois que le samouraï de la Grenouille touche sa victime, la

frappe, ou l'attaque. Il n'a pas besoin de faire de jet d'attaque : du moment que son attaque est physiquement possible (pas probable : possible), et que son jet de Void est accompli, sa victime meurt de ce coup, avec lui. Il est conseillé de décrire la scène de manière réaliste, de façon à ce que le sacrifice du samouraï soit héroïque.

Ce pouvoir ne peut pas être utilisé que contre un ennemi, et dans le cadre d'une mission : il ne peut donc pas être utilisé en duel, à moins que la survie de Rokugan en dépende. Il permet de tuer un ennemi mortel de Rokugan, et pour tout dire, le gros méchant de la fin du scénario... Les descendants du samouraï disparu bénéficient immédiatement des règles de karma, avec un petit bonus si le samouraï s'est sacrifié de manière particulièrement appropriée.

Note : actuellement, seuls Sendoshi Sukai et Mirumoto Sendoshi maîtrisent cette technique. Ils n'ont pas pris d'élève. S'ils venaient à mourir, la technique disparaîtrait avec eux... jusqu'à leur prochaine incarnation.

Re-Note : Oups... Je m'aperçois, une fois encore, qu'il m'a été impossible de faire les choses simplement... Peu importe, je me suis bien amusé à créer les règles spéciales du Clan de la Grenouille, et j'espère que vous aurez au moins moitié autant de plaisir à les lire, ou, qui sait, à les utiliser.

Personnages Influent du Clan de la Grenouille :

Sendoshi Sukai : Daimyo actuel du Clan de la Grenouille

Sendoshi Bushi rank 5, Akodo bushi rank 1 (première école, avant de se découvrir Grenouille)

Honneur : 3.1

Gloire : 7

Sendoshi Oki : Frère de Sendoshi Doki

Sendoshi Shugenja rank 3, Agasha shugenja rank 1

Honneur : 2.1

Gloire : 2.5

Mirumoto Sendoshi : Premier samouraï du nouveau Clan de la Grenouille, ancien daimyo Mirumoto bushi rank ?, Sendoshi bushi rank ?

On sait finalement peu de choses au sujet de Mirumoto Sendoshi. Tout ce qui est certain, c'est qu'il fut un bushi du Dragon renommé, et qu'il disparut des terres de son clan après une altercation avec son compagnon d'armes, Mirumoto Takeshi. Il brisa son sabre, et ne reparut que bien plus tard dans les terres du Dragon. Il avait entre temps découvert le secret des marais, et se rendit chez Togashi Yokuni, qui intercédait en sa faveur auprès de l'Empereur pour que le Clan de la Grenouille obtienne une existence légale. Puis, Sendoshi rassembla quelques braves (il semble qu'il ait été doué, pendant une brève période de son existence, du pouvoir de reconnaître les réincarnations des samouraï de la Grenouille), dont Akodo Sukai, et retourna au cœur du marais, avec une troupe considérable. Une forteresse fut construite, ainsi que de nombreux bâtiments. Comment ceux-ci se maintiennent-ils dans une terre aussi peu stable demeure un mystère. Au bout de quelques années, Sendoshi s'était "souvenu" des techniques du Clan de la Grenouille, et les avait enseignées à Sukai. Quand ce dernier fut prêt (c'est à dire, quand il fut totalement connecté à son "ancien moi"), il se retira dans un lieu inconnu, et lui laissa prendre la direction du Clan. Nul ne sait actuellement où se trouve Sendoshi : certains disent qu'il s'est réfugié dans une grotte de montagne, d'autres qu'il a une demeure dans les marais.

Quelques idées de scenarii :

* Un puissant maho-tsukai a compris le pouvoir du Clan de la Grenouille et son origine. Il monte une expédition pour retrouver l'Arbre, et engage les Pjs en leur faisant croire que le Clan de la Grenouille est un repaire du Mal. Les Pjs devront traverser le marais et ses dangers pour trouver l'arbre, que le maho-tsukai veut priver de ses pouvoirs, utilisant les âmes des samouraï qui lui donnent sa force pour alimenter sa propre magie. Et si l'un des Pjs se découvrait justement une subite affinité avec le marais (il peut découvrir au cours du scénario qu'il fait partie du clan) ? Quoi qu'il en soit, il y a fort à parier que les Grenouilles ne se laisseront pas faire, et que le Clan a les moyens de se défendre...

* Un Ise Zumi se retrouve investi du pouvoir de Ki-Rin obscure... Gaijutsu est terrifié d'avoir reproduit ce motif : cela signifie que l'âme de l'Ise Zumi est noire et corrompue... Cependant, l'homme tatoué est tout à fait gentil et inoffensif. Les Dragons se lancent à sa poursuite dans les montagnes, et ils croisent les Pjs, partis chercher le pain pour leur daimyo (enfin, envoyés en mission, quoi...). De plus, un Oni ravageant la région a perçu le tatouage, et capture l'Ise Zumi. Grâce à lui, il est invincible... L'Ise Zumi, prisonnier de l'Oni, ignore les pouvoirs exacts de la Ki-Rin obscure : s'il vient à en être informé, il fera tout pour mourir (il faut qu'un cœur batte derrière le tatouage)... Mais le Clan de la Grenouille voit là une manière d'emprisonner le pouvoir du tatouage : ils essaieront de capturer l'homme tatoué vivant pour maintenir le pouvoir maléfique en lui et l'empêcher de s'échapper... Entre Dragons, Grenouilles et Oni, que feront les Pjs ?