



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Aides de jeu > Personnages (PJ/PNJ) > **Personnages du clan du Phénix**



Concours de PNJ (épisode 3)

Personnages du clan du Phénix

lundi 25 mai 2009, par [DarkLoïc](#), [goethe](#), [Kakita Inigin](#), [Le Dernier Ornithorynque](#), [zarasque](#)

Avec les mots clefs suivants :

- shugenja de l'eau
- clan de la Mante
- non orthodoxe

Isawa Mai

par Le dernier Ornithorynque

Demain sera le jour le plus important de sa vie.
Demain, elle devra se montrer digne du clan du phénix.
Pour sa gloire et sa restauration.

Isawa Mai est née au début d'une ère troublée. Le délicat conflit entre l'empereur Toturi et le Chrysanthème d'Acier venait de débiter. Si le doute était apparu dans de nombreuses âmes quand à l'autorité légitime de Rokugan, Mai depuis sa plus tendre enfance n'en avait aucun : seul le clan du Phénix avait la légitimité pour diriger Rokugan. Le don de converser avec les kamis ne touche que les individus véritablement supérieurs aux autres. Et le clan du Phénix abrite plus d'individus pouvant s'enorgueillir d'un tel don que n'importe quel autre clan. C'est en tout cas ce qu'on lui a toujours appris.

Dès sa naissance, elle fit preuve de ce don. Le shugenja qui la soumit à l'épreuve que subissent tous les enfants du Phénix quelques heures à peine après leur venue au monde remarqua la sensibilité du nourrisson vis à vis des kamis de l'eau. Isawa Mai reçut donc une formation auprès du senseï même qui s'était occupé de sa propre mère. Elle ne fit jamais véritablement preuve de talent

particulier aux yeux de son clan. Mais elle savait qu'elle était différente de tous les autres. Il lui apprenait comment le clan s'était fourvoyé durant plus d'un millénaire. Seul son propre passé pouvait sauver le Phénix.

Après son gempukku, elle fut nommée au service d'un daïmyo de province de la famille Shiba. Durant ces années, on ne vit en elle qu'une douce shugenja apportant paix, soins et réconfort à tous, samouraï comme heimin. Elle fut mariée au cadet de son seigneur. Il fut emporté par la maladie quelques mois seulement après le mariage. Malgré tous ses efforts, elle ne put rien faire pour le sauver. Son chagrin était visible pour tous et ils acceptèrent qu'elle ne se remarie pas.

Lors des prémices de la guerre opposant le Phénix à la Mante, Isawa Mai s'insurgea contre l'immobilisme de la famille Isawa. Les fiers bushi du Phénix mouraient en son nom sans qu'aucun Isawa ne s'en préoccupe. Pire encore, c'est toute la réputation du Phénix qui était atteinte par les victoires de la Mante.

Elle prit sur elle de rejoindre la côte alors que ni son seigneur, ni sa famille ne le lui avaient ordonné, et c'est sur ces falaises qu'elle devint un héros pour son clan, en parvenant à stopper une invasion d'un des ports côtiers du phénix.

Seule, elle affronta l'avant-garde d'une armada de



navire de la Mante s'y dirigeant. Seule, elle défit l'équipage de 9 kobune. Seule, elle coula chacun de ces navires. Il n'y eut aucun rescapé. C'est chancelante qu'elle parvint au port. Interrogée sur la manière dont elle s'y était pris pour stopper ces navires, elle ne répondit que par un léger sourire.

Malgré cet exploit, elle retourna rapidement à une vie tranquille au service de son daïmyo. De nombreuses années s'écoulèrent, avant qu'elle ne fasse une surprenante demande : Isawa Mai souhaite participer au tournoi de la fête de Setsuban.

Demain, elle remportera les parchemins sur lesquels figurent quelques-uns des sorts les plus puissants connus par les mortels.

Demain, les Elus du Phénix auront enfin les moyens de ressusciter le clan d'Isawa après plus d'un millénaire de sommeil.

Air 4

Terre 3

- Volonté 4

Feu 2

- Intelligence 4

Eau 5

Vide 4

Souillure : 1,2

Ecole : Shugenja Isawa (Eau) 4 / Elu du phénix

Compétences : Art de la Magie (Eau, Maho) 7, Bojutsu 2, Calligraphie (Code secret) 4, Connaissance (Clan du phénix) 5, Connaissance (Iuchiban) 4, Connaissance de l'Outremonde 5, Discrétion (Incantation) 4, Etiquette (Sincérité) 3, Tromperie (Mensonge) 4, Méditation (Zanji) 5, Théologie 4.

Avantages : Ami des éléments (eau), Chanceux (6 points), Excellente Mémoire, Honneur apparent (6 points), Kami Amical, Voix mélodieuse.

Désavantages : Fascination (maho), Obnubilé (Réhabiliter la magie du sang), Présomptueux, Sombre destin, Sombre secret (Elu du sang).

Sorts : L'art de la tromperie, Manteau de Nuit, Sommeil du vent, Brise Sonore, Brumes d'illusion, Secret du vent, Appel du Brouillard, Bo de l'eau, Cœur de la Nature, Purification de l'eau, Reflet de P'an Ku, Rempart d'eau, Revers de fortune,

Transfert d'Energies, Voie vers la Paix intérieure, Bassin réfléchissant, Buée revigorante, Portée par les vagues, Sagesse et Clarté, Chevaucher les vagues, Eau glacée, Eaux silencieuse, Fléau du Scorpion, Guérison des Blessures, Voie des Eaux calmes, Immersion, Mur d'eau, Symbole de l'eau, Tourbillon Aquatique, Frappe de jade, Paralysie de la terre, Passage sans trace, Secousse, Affaiblissement de l'Âme, Hémorragie, Invoquer un champion Mort-Vivant Rémission, Rite sanglant, Ailes ténébreuses, La caresse de Fu Leng, Contrôle des Morts-Vivants, Montée des ténèbres, Mortelle Asphyxie, L'œil ne cille pas, Peur, Armure d'obsidienne, Vol de souffle, Invoquer un Oni, Récolte de mort.

Asako Imiko

par zarasque

Asako Imiko est une jeune shugenja du clan du Phénix.

Ayant vu ses parents se faire massacrer par une troupe de bushi du clan de la Mante alors qu'elle n'était qu'une jeune adolescente, Imiko prit très vite conscience du fait que l'empire ne pourrait prospérer sans la paix, et sans une certaine évolution des mœurs.

C'est ainsi que tout naturellement, elle fit jouer l'influence de son père, un puissant tensai de la Terre, pour pouvoir aller étudier dans l'école de shugenja du clan de la Libellule.

Le clan de la Libellule, connu pour être le porte parole du clan du Dragon dans Rokugan, est aussi un bastion de progressisme, et est ainsi tourné vers l'élément du changement : l'eau ! De plus, il est un pont jeté entre le clan du Dragon et celui du Phénix, correspondant bien à l'idéal de paix de la jeune Imiko.



Elle sortit avec brio de ses études, passant son gempukku le jour de ses 15 ans. Trois ans après, elle se présenta seule face à un détachement Lion qui menaçait la frontière de son clan. Elle alla négocier, et réussit habilement à obtenir un compromis de paix avec ce groupe de belliqueux bushi. Ce fut sa première victoire.

Suite à cela, elle réussit à être mutée sur les Iles de la Soie en tant qu'ambassadrice. Elle espère pouvoir ainsi établir une paix durable entre les deux clans... Même si cela doit lui prendre plusieurs incarnations.

Isawa Ari

par Goethe

Isawa Ari garde des souvenirs assez confus de cette nuit de 1150, au cours de laquelle son école fut attaquée et ses compagnons impitoyablement traqués et massacrés ; de cette nuit où, protégé par les Kamis invoqués par sa mère et senseï, il réussit à s'échapper avec deux de ses camarades, et à gagner le village de pêcheurs voisin. De cette nuit qui devait marquer à jamais son destin.

De la traversée le lendemain, sur la jonque où ils avaient réussi à se réfugier, ses souvenirs sont par contre très précis : les marins sont peu compréhensifs envers les passagers clandestins, même s'il s'agit encore d'enfants.

Si l'un des kobune d'Hida Tsuneo n'était apparu à ce moment là, et ne les avait abordés, peut-être le capitaine les aurait-il jetés par dessus bord...

Et si elle n'avait surgi, brisant comme un vulgaire fétu de paille le kobune Crabe, alors que les hommes s'accordaient sur le prix des jeunes fugitifs, peut-être auraient-ils rejoints les otages du Chrysanthème d'Acier.

Elle...

Comme leur expliquèrent les marins qui avait

assisté à la scène, elle est ce qu'on appelle un Orochi.

Et son intervention ce matin là, la férocité avec laquelle elle décima les bushi qui tentèrent de s'emparer d'Ari, ainsi que l'escorte qu'elle offrit à la jonque dans les jours qui suivirent, tout cela tenait selon eux du prodige.

Intrigué, le clan de la Mante offrit l'asile à Ari et à ses deux compagnons d'infortune à leur arrivée sur l'île de la Tempête. Mais les semaines que les jeunes gens passèrent sur place ne permirent pas plus de trouver une explication au lien improbable qui semblait unir l'adolescent à la créature.

Depuis, la paix est revenue sur les terres du Phénix ; Ari et ses compagnons sont revenus dans leur clan, et ont passé avec brio les épreuves de leur gempukku, désormais familiers des Kamis de l'eau.

Dans quelques semaines, tous trois retourneront sur les Iles de la Soie, à l'occasion d'un échange diplomatique, et il leur tarde de revoir Moshi Agido, le Chevaucheur qui les a hébergés lors leur séjour quelques mois plus tôt.

Ari attend beaucoup de ce nouveau séjour... Peut-être lui permettra-t-il de comprendre enfin pourquoi elle est toujours là, à l'observer dès qu'il se rend sur la plage, et de réussir à communiquer avec elle. Agido l'a prévenu qu'il fallait des années pour cela.

Enfin, peut-être découvrira-t-il quel est cet homme qui lui rend visite dans ses rêves, chevauchant la créature, cet homme dont il ignore le nom mais dont le visage lui semble si familier, et qui lui a déjà appris le nom de sa mystérieuse protectrice : Tsukiyuko

Shiba Mizuko

par DarkLoïc

Tout au long de leur histoire, les clans du Phénix et de la Mante ont entretenu des relations difficiles,



ponctuées d'assauts de ce dernier contre le premier. Tout au long de leur histoire, les familles Asako et Isawa ont entretenu des relations difficiles, teintées de secrets, de méfiance et de jalousie.

Tout au long de son histoire, la famille Shiba a été le médiateur et le ciment du Clan du Phénix, gardien de sa paix.

Shiba Mizuko est née au sein de la grande famille Shiba, dotée du don précieux de communiquer avec les kami, surtout ceux de l'Eau, au sein de la seule famille de bushi du Clan du Phénix.

Durant son enfance, sa mère, une bibliothécaire reconnue de la famille Asako, prit grand soin de lui apprendre l'histoire de la famille Shiba, du Clan du Phénix et de l'empire.

Lorsque vint le jour, pour la petite Mizuko, de rejoindre un temple pour commencer son apprentissage et développer son don, la jeune fille demanda, humblement, mais fermement, l'autorisation d'aller étudier auprès du clan de la Mante afin de servir de pont entre son clan et celui des fils du tonnerre.

L'aplomb de Mizuko et le prestige de ses parents convainquirent les dirigeants du clan du Phénix d'accepter et un échange fut négocié avec le clan de la Mante.

Ainsi, Shiba Mizuko intégra l'école de shugenja de la Famille Yoritomo, avec la ferme intention de rapprocher, par ses efforts, les deux clans.

Jiro

par Kakita Inigin

Jiro est un heimin. Vivant sur les terres du Clan du Phénix, il a toujours rêvé enfant d'être un shugenja ... jusqu'au jour où il a découvert qu'il pouvait parler aux kami. Oh, des kami bien anodins : le kami du bol d'eau croupie, le kami de la rivière ... et puis, bientôt, il a pu parler à des kami plus importants, les kamis des nuages, le kami plat des rizières ... un jour, descendant une rivière, il a rencontré un kami d'une force incroyable : le kami de l'océan.

Ne sachant comment l'approcher, il a commencé à jouer, dansant sur la plage, dansant dans les premières vagues, dansant sur la mer ... et à force de danser, sans s'apercevoir que ses pieds ne s'enfonçaient pas dans l'eau, il parvint jusqu'à un navire du Clan de la Mante.

Le capitaine du navire, voyant ce jeune heimin venir vers lui en marchant sur les flots, le fit monter à son bord et le ramena dans les îles de la Mante.

Depuis, Yoritomo Jiro n'a plus jamais foulé le sol du continent.