



HERNANOS  
13

Le Livre des  
Cinq Anneaux



4<sup>ème</sup> EDITION  
JEU DE RÔLE





## JEU DE RÔLE LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX, 4<sup>ÈME</sup> ÉDITION

ÉCRIT PAR: *Shawn Carman, Robert Hobart, Jim Pinto & Brian Yoon*

RELECTURE VERSION ORIGINALE: *Robert Hobart, Todd Rowland*

RELECTEURS: *Eoin Burke, Jim Chatham, Mason Crawford, Daniel Dineen, Erykah Fassett, Laura Harvey, Daniel Jacobson, John Merholtz, Jen Onye-Hooven, Todd Stiles, Ralph Tropeano*

ÉQUIPE DE RÈGLES: *Dace, Mason Crawford, Aaron Rubman*

DIRECTION ARTISTIQUE: *Todd Rowland*

DESIGN GRAPHIQUE ET COUVERTURE: *David Ardila*

TRADUCTION FRANÇAISE: *Sandy Julien, Dominique Lacrouts, Geoffrey Picard, Jérôme Vessière*

RELECTURE TECHNIQUE FRANÇAISE: *Nicolas Bongiu et Pascal Brovolle*

COORDINATION DU PROJET: *Nicolas Bongiu et Sandy Julien*

MISE EN PAGE: *Edge Studio*

ÉDITEUR: *Gilles Garnier*

ARTISTES: *Christopher Appel, Steve Argyle, Gonzalo Ordonez Arias, Mathew S. Armstrong, Daren Bader, Drew Baker, Jason Behnke, Tom Biondolillo, Leonardo Borazio, Beet, Manuel Calderon, Mike Capprotti, Paul Carrick, Miguel Coimbra, Audrey Corman, Ed Cox, Edwin David, Molly Denmark, Thomas Denmark, Randy Elliott, Steve Ellis, Jason Engle, Anthony Francisco, Carl Frank, Randy Gallegos, Joachim Gnosser, Anthony Grabski, Troy Graham, Andrew Hepcorth, Jeff Himmelman, Quinton Hoover, David Horne, IFS, Paul Prof Herbert, Jonathan Hunt, Lynn Hunter, Hugh Jamieson, Michael Kaluta, Michel Koch, Michael Komarck, Heather Kreiter, Amandine Labarre, Stephanie Lacc, April Lee, Monika Livingston, Eric Lofgren, Anson Maddocks, Sławomir Maniak, Thomas Manning, Britt Martin, David Martin, Malcolm McClinton, Patrick McCoy, Peter Mohrbacher, William O'Connor, Glen Osterberger, Jim Pavelec, Ben Peck, Ramon Perez, Eric Polak, Mark Poole, Angga Satriohadi, Erich Schreiner, Chris Seaman, Douglas Shuler, Steve Snyder, Ron Spencer, Beth Trott, Charles Urbach, Luis Vasquez, Diana Vick, Franz Jöhwinkel, Bryon Wackwitz, Corine Wörhane, Mario Wibisono, Matt Wilson, Jarreau Wimberly, Wackwitz & Daily*

RESPONSABLE DE PRODUCTION: *David Lepore*

RESPONSABLE DE LA GAMME: *Todd Rowland*

PRÉSIDENT D'AEG: *John Zinser*

RESPONSABLE DE LA PHASE DE TEST: *Brian Bates*

ÉQUIPES DE TEST: *Équipe 1 (Dave Smith, Patrick Chen, Aien Elmi, Jason Kang, Ki Chang Kim, Roger Liang, Arthur Nguyen), Équipe 2 (Lucas Teyman, Lee Masheter, Amanda Martyn, Chad Kirby, Andrew Flynn, Lauren Murray), Équipe 3 (Kit LaHaise, Catherine Pickett, Bret David Heves, Francois Martineau), Équipe 4 (Becca Hobart, Todd Stiles, Will Stampley, Kevin Blake, Lewis Fleck,*

*Daniel Briscoe), Équipe 5 (Dace, Erykah Fassett, Tracy Pinkelton, Daniel Walters, Laura Harvey), Équipe 6 (Jason Shafer, Nathan Shafer, Matt Strout, Liza Strout, Joe White, Terry "Dingo" Moore, Eric Newlin), Équipe 7 (Robert Knight, Mathieu Breboullet, Aaron Rubman, David Whitney, Richard Whitney, Stuart Biggs, Edward Reynolds, Ryan Gossens, Jean-Philippe Lafond), Équipe 8 (Luke Fleeman, Joseph Schuster, Andrew Snow, Christopher Myers, Michael Neer, Paul Sieburh, Ryan Flynn), Équipe 9 (Cory Mills, Caitlin Mills, Molly Poole, Darren Walters, Lynne Ahlgren, Jeremy Bullens, Albert Koenig), Équipe 10 (Don Eisele, Kate Adams, Matt Ussary, Janet Bozarth, Nate Hedrick, Mike Shimek, Chester Decker), Équipe 11 (Howard Hooven, Jen Onye-Hooven, David Farmer, Scott Smith, William Hart, Gentry Trimble, Kevin Witt), Équipe 12 (Stephanie Dawe, Mickael Brodu, Greg Krywusha, Bob Martin, Reginald Garth, Ryan Reese, Elliot Smorodinsky, Randy Schneider), Équipe 13 (Mason Crawford, Allen Cantrell, Julien Vallette, Kristof Parker, April Hamilton, Mark Buller, Luis Fernando de Vasconcelos), Équipe 14 (Tom Lewis, Jamie Kipp, Gavin O'Hearn, Shaizen MacLean, John Taylor)*

### REMERCIEMENTS:

**SHAWN** REMERCIE tout le monde dans le préambule mais les remercie encore ici!

### BRIAN TIENT A REMERCIER:

- ① Mes meilleurs amis, qui sont toujours restés à mes côtés et partagent ma passion pour les jeux et L5R en particulier depuis plus de 10 ans. Je vous adore!
- ② Ma famille, qui a toujours cru que je pouvais faire ce que je voulais.
- ③ Toute l'équipe de la 4<sup>ème</sup> Édition, des rédacteurs aux testeurs. Nous avons créé un livre dont nous pouvons être fier.
- ④ Angela, qui m'écoute me plaindre d'obscurs problèmes liés à des jeux.

### ROB TIENT A REMERCIER:

- ① Ma femme, Rebecca, qui a toujours cru que j'écrirais pour L5A un jour.
- ② Mon premier groupe de L5A – Jaime, Allen, Keith, Jason et Tim – et en particulier Jaime, notre MJ, qui nous fit découvrir L5A en 1997
- ③ Les joueurs, rédacteurs et MJ de Heroes of Rokugan, pour 10 ans fantastique d'aventures dramatiques de samurai.
- ④ Shawn Carman et l'ensemble d'AEG, pour m'avoir laissé l'opportunité de travailler sur ce projet.
- ⑤ John Wick, pour avoir créé un monde aussi incroyable et un jeu auquel nous prenons tous plaisir à jouer.

### JIM TIENT A REMERCIER:

- ① Vous – le lecteur – pour avoir pris le temps de lire cette partie du livre.

### TODD TIENT A REMERCIER:

- ① Ma femme Kathy, qui m'écoute patiemment quand je lui parle de samurai imaginaires.
- ② Mike Webb and the Mungbeasts qui m'ont fait jouer pour la première fois à L5A JDR en 1<sup>ère</sup> Édition.
- ③ Tous ceux présents sur cette page. Vous vous êtes tous dépassés sur ce projet.

### EDGE STUDIO TIENT A REMERCIER:

- ① *Yayoi-san* pour son aide apportée à l'écriture des Kanji.

Jeu de Rôle Le Livre des Cinq Anneaux - 4<sup>ème</sup> Édition



CRÉDITS

LEGEND OF THE FIVE RINGS  
ET TOUTES LES MARQUES Y ÉTANT ASSOCIÉES SONT <sup>TM</sup> ET © ALDERAC  
ENTERTAINMENT GROUP, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



WWW.L5R.COM



WWW.EDGEENT.COM

# Sommaire



<b>Introduction</b>	
<b>Bienvenue à Rokugan</b> . . . . .	7
<b>Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude!</b> . . . . .	8
<i>Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôle?</i> . . . . .	8
<i>Mais Pourquoi Appelle-t-on cela un « Jeu de Rôle »?</i> . . . . .	9
<i>À Quoi Servent les Dés?</i> . . . . .	9
<i>Qu'est-ce que Rokugan?</i> . . . . .	9
<i>Pourquoi Jouer au Livre des Cinq Anneaux?</i> . . . . .	9
<i>Que Contient ce Livre?</i> . . . . .	10



<b>Livre de l'Air</b>	
<b>L'Empire d'Émeraude</b> . . . . .	13
<b>La Naissance de l'Univers</b> . . . . .	13
<i>La Chute des Kami</i> . . . . .	14
<i>Préhistoire de l'Empire</i> . . . . .	14
<i>L'Histoire d'un Empire</i> . . . . .	15
<b>La Géographie de Rokugan</b> . . . . .	24
<b>Classes Sociales et Ordre Céleste</b> . . . . .	26
<b>Rituels de Vie</b> . . . . .	29
<i>Étiquette de la Vie Quotidienne</i> . . . . .	31
<i>Visites</i> . . . . .	32
<i>Présents</i> . . . . .	33
<i>Le Passage du Temps et les Saisons</i> . . . . .	34
<i>Nourriture</i> . . . . .	35
<i>Cheveux</i> . . . . .	35
<i>Vêtements</i> . . . . .	35
<i>Habitat</i> . . . . .	36
<i>Voyage</i> . . . . .	38
<i>Hommes et Femmes</i> . . . . .	38
<b>Religion et Philosophie</b> . . . . .	39
<i>Le Karma et la Roue Céleste</i> . . . . .	39
<i>Les Royaumes Spirituels</i> . . . . .	40

<i>Les Trois Substances Sacrées</i> . . . . .	41
<i>Les Principes du Bushido</i> . . . . .	42
<i>Le Concept de Face (On)</i> . . . . .	44
<i>Honte et Disgrâce</i> . . . . .	45
<i>Seppuku</i> . . . . .	45
<i>Politique</i> . . . . .	46
<i>Économie</i> . . . . .	47
<i>Crime et Châtiment</i> . . . . .	48
<i>Duels</i> . . . . .	49
<i>Vendettas</i> . . . . .	52
<i>La Guerre à Rokugan</i> . . . . .	52
<i>Armées et Tactiques</i> . . . . .	53
<i>Sièges</i> . . . . .	53
<i>Les Clans Majeurs de Rokugan</i> . . . . .	55
<i>Le Clan du Crabe</i> . . . . .	56
<i>Le Clan du Dragon</i> . . . . .	58
<i>Le Clan de la Grue</i> . . . . .	60
<i>Le Clan de la Licorne</i> . . . . .	62
<i>Le Clan du Lion</i> . . . . .	64
<i>Le Clan de la Mante</i> . . . . .	66
<i>Le Clan du Phénix</i> . . . . .	68
<i>Le Clan du Scorpion</i> . . . . .	70



<b>Livre de la Terre</b>	
<b>Règles du Jeu</b> . . . . .	75
<b>Règles de Base:</b>	
<i>le Système Roll and Keep</i> . . . . .	75
<i>Niveaux de Difficulté</i> . . . . .	76
<i>Anneaux &amp; Traits</i> . . . . .	76
<i>Compétences</i> . . . . .	79
<i>Augmentations</i> . . . . .	79
<i>Types de Jets de Dés</i> . . . . .	79
<i>Jets de Compétence, Addendum</i> . . . . .	80
<b>Le Round de Combat</b> . . . . .	81
<i>Définitions</i> . . . . .	81
<i>Séquence des Événements</i> . . . . .	81
<i>Attaque &amp; Défense</i> . . . . .	82
<i>Blessures</i> . . . . .	82
<i>Soigner les Blessures</i> . . . . .	84
<i>Postures de Combat</i> . . . . .	84
<i>Actions</i> . . . . .	85
<i>Actions de Mouvement</i> . . . . .	85
<i>Manœuvres</i> . . . . .	85
<i>Duel Iaijutsu</i> . . . . .	87
<i>Empoignade</i> . . . . .	88
<i>Conditions</i> . . . . .	89
<i>Peur</i> . . . . .	90
<i>Honneur, Gloire &amp; Statut</i> . . . . .	90
<i>Honneur</i> . . . . .	90
<i>Gloire</i> . . . . .	93
<i>Statut</i> . . . . .	93



<b>Livre du Feu</b>	
<b>Création de Personnage</b> . . . . .	99
<i>Le Jeu des Vingt Questions</i> . . . . .	100
<i>Exemple de Création de Personnage</i> . . . . .	103
<b>Amélioration de Votre Personnage</b> . . . . .	104
<b>Les Clans Majeurs</b> . . . . .	105
<i>Le Clan du Crabe</i> . . . . .	105
<i>Le Clan du Dragon</i> . . . . .	109
<i>Le Clan de la Grue</i> . . . . .	113
<i>Le Clan de la Licorne</i> . . . . .	116
<i>Le Clan du Lion</i> . . . . .	119
<i>Le Clan de la Mante</i> . . . . .	123
<i>Le Clan du Phénix</i> . . . . .	126
<i>Le Clan du Scorpion</i> . . . . .	129
<b>Compétences</b> . . . . .	133
<i>Spécialisations</i> . . . . .	133
<i>Capacités de Maîtrise</i> . . . . .	133
<i>Liste des Compétences</i> . . . . .	133
<i>Compétences Nobles</i> . . . . .	135
<i>Compétences de Bugei</i> . . . . .	139
<i>Compétences de Marchand</i> . . . . .	143
<i>Compétences Dégradantes</i> . . . . .	144
<b>Avantages &amp; Désavantages</b> . . . . .	145
<i>Sous-types</i> . . . . .	145
<i>Avantages</i> . . . . .	146
<i>Désavantages</i> . . . . .	156
<b>Magie &amp; Sorts</b> . . . . .	163
<i>Jet d'Incantation &amp; Niveau de Difficulté</i> . . . . .	163
<i>Actions &amp; Temps d'Incantation</i> . . . . .	163
<i>Affinités &amp; Déficiences</i> . . . . .	164
<i>Description des Sorts</i> . . . . .	164
<i>Sorts Universels</i> . . . . .	164
<i>Sorts d'Air</i> . . . . .	167
<i>Sorts d'Eau</i> . . . . .	173
<i>Sorts du Feu</i> . . . . .	179
<i>Sorts de Terre</i> . . . . .	186
<i>Sorts du Vide</i> . . . . .	193
<b>Équipement</b> . . . . .	198
<i>Armures</i> . . . . .	198
<i>Armes</i> . . . . .	198
<i>Flèches</i> . . . . .	199
<i>Arcs</i> . . . . .	199
<i>Armes à Chaîne</i> . . . . .	200
<i>Armes d'Hast</i> . . . . .	201
<i>Armes de Ninjutsu</i> . . . . .	201
<i>Armes Lourdes</i> . . . . .	202
<i>Bâtons</i> . . . . .	202
<i>Couteaux</i> . . . . .	203
<i>Éventails de Guerre</i> . . . . .	203
<i>Lances</i> . . . . .	204
<i>Sabres et Épées</i> . . . . .	204
<i>Équipement Divers</i> . . . . .	205
<i>Vêtements et Accessoires</i> . . . . .	207





## Livre de l'Eau

### Règles Avancées . . . . . 211

#### Les Clans Mineurs . . . . . 215

Le Clan du Blaieau . . . . . 215

Le Clan du Bœuf . . . . . 216

Le Clan de la Chauve-souris . . . . . 217

Le Clan du Faucon . . . . . 218

Le Clan de la Libellule . . . . . 219

Le Clan du Lièvre . . . . . 219

Le Clan du Loriot . . . . . 221

Le Clan du Moineau . . . . . 222

Le Clan du Renard . . . . . 222

Le Clan du Sanglier . . . . . 223

Le Clan du Singe . . . . . 224

Le Clan du Serpent . . . . . 224

Le Clan de la Tortue . . . . . 225

#### Les Familles Impériales . . . . . 227

La Famille Miya . . . . . 227

La Famille Otomo . . . . . 227

La Famille Seppun . . . . . 227

#### La Confrérie de Shinsei . . . . . 231

Les Écoles de Moine . . . . . 231

L'Ordre des Héros [Moine] . . . . . 231

Les Quatre Temples [Moine] . . . . . 232

Le Sanctuaire des

#### Sept Tonnerres [Moine] . . . . . 232

Le Temple de

Kaimetsu-Uo [Moine] . . . . . 232

Le Temple d'Osano-Wô [Moine] . . . . . 233

Les Temples des

Mille Fortunes [Moine] . . . . . 233

#### Ronin . . . . . 233

Ronin de Clan . . . . . 234

Vrai Ronin, Option 1 . . . . . 234

Vrai Ronin, Option 2 . . . . . 234

#### Règles Optionnelles . . . . . 236

Règles de Combat de Masse . . . . . 236

Opportunités Héroïques . . . . . 238

#### Ancêtres . . . . . 241

Ancêtres Crabe . . . . . 242

Ancêtres Dragon . . . . . 242

Ancêtres Grue . . . . . 242

Ancêtres Licorne . . . . . 242

Ancêtres Lion . . . . . 243

Ancêtres Mante . . . . . 243

Ancêtres Phénix . . . . . 243

Ancêtres Scorpion . . . . . 244

Ancêtres Araignée/Outremonde . . . . . 244

#### Progression Alternative . . . . . 245

Les Écoles Avancées . . . . . 245

Voies Alternatives . . . . . 245

Écoles Avancées

#### des Clans Majeurs . . . . . 247

#### Voies Alternatives

#### des Clans Majeurs . . . . . 251

Voies Alternatives Diverses . . . . . 256

#### Règles d'Artisanat de Base . . . . . 258

#### Kata . . . . . 259

#### Kiho . . . . . 261

Utilisation des Kiho . . . . . 261

Kiho d'Air . . . . . 262

Kiho d'Eau . . . . . 263

Kiho du Feu . . . . . 264

Kiho de Terre . . . . . 264

Kiho du Vide . . . . . 265

Maho . . . . . 267

Apprentissage de la Maho . . . . . 267

Utilisation de la Maho . . . . . 267

Sorts de Maho . . . . . 268

#### La Souillure de l'Outremonde . . . . . 274

Vivre avec la Souillure . . . . . 275

Gain de Souillure . . . . . 276

Se Protéger de la Souillure . . . . . 276

Effets de la Souillure . . . . . 277

Niveaux de Corruption

de la Souillure . . . . . 277

Faire Appel au Pouvoir de Jigoku . . . . . 279

Pouvoirs et Mutations

de l'Outremonde . . . . . 279



## Livre du Vide

### Chapitre du Maître du Jeu . . . . . 285

Diriger une Campagne de L5A . . . . . 285

Jouer un Samurai . . . . . 285

Types de Campagnes . . . . . 286

Magistrats . . . . . 286

Légionnaires Impériaux . . . . . 286

Outremonde . . . . . 286

Arbitres/Régentes (Shikken) . . . . . 287

Cartographes et

Éclaireurs Impériaux . . . . . 287

Otokodate (Frères d'Armes) . . . . . 288

La Campagne Restreinte . . . . . 288

La Campagne de Rang 0 . . . . . 289

Parties à Deux Joueurs . . . . . 289

Le Soleil et la Lune:

Équilibrer les Personnages et les

Campagnes . . . . . 291

Aventures et Structure . . . . . 291

Écrire votre Propre Aventure . . . . . 293

Types d'Aventure . . . . . 293

Démarrer l'Aventure . . . . . 297

Structure de l'Aventure: Acte Deux 297

Restrictions d'Intrigue . . . . . 298

Récompenses: les Points

d'Expérience . . . . . 300

Bâtir des Histoires:

les 36 Intrigues . . . . . 301

Narration Asiatique

Contre Narration Occidentale . . . . . 309

La Nature du Héros

dans les Histoires Asiatiques . . . . . 309

La Mort et le Samurai . . . . . 310

Le Rôle de la Tragédie . . . . . 310

Créer des Méchants:

le Noir et le Blanc à Rokugan . . . . . 311

Honneur, Gloire, Infamie et Statut . . . . . 312

L'Art de bien Maîtriser la Partie . . . . . 313

Mythes: le MJ en tant qu'Amuseur/

le MJ en tant qu'Adversaire . . . . . 313

#### Tous les Actes

ont des Conséquences . . . . . 314

Les Règles en Tant qu'Outils . . . . . 315

Changer les Règles . . . . . 315

Styles de Jeu Alternatifs . . . . . 315

Style Anime . . . . . 316

Style Cinématographique . . . . . 317

Style Réaliste . . . . . 317

La Boîte à Outils du MJ . . . . . 318

Les Créatures de Rokugan . . . . . 318

Caractéristiques des Créatures . . . . . 318

Pouvoirs Spéciaux Standards . . . . . 319

Créatures Naturelles . . . . . 320

Bœuf (Oushi) . . . . . 320

Cheval, Cheval de Monte

du Clan de la Licorne (Uma) . . . . . 321

Cheval, Destrier Utaku (Uma) . . . . . 322

Cheval, Poney Rokugani (Kouma) 322

Chien (Inu) . . . . . 323

Chien de Guerre du

Clan de la Licorne (Genken) . . . . . 323

Faucon (Taka) . . . . . 323

Lion (Shishi) . . . . . 323

Loup (Ookami) . . . . . 323

Monstres et Races Non Humaines . . . . . 324

Fantôme (Yōrei) . . . . . 324

Gaki (Shozai-Gaki) . . . . . 324

Gobelin (Bakemono) . . . . . 325

Hommes-rats (Nezumi) . . . . . 326

Kappa . . . . . 326

Ogre . . . . . 327

Oni (Ugulu no Oni) . . . . . 328

Revenant . . . . . 328

Sorcière des Marais . . . . . 329

Tsuno (Guerrier Tsuno) . . . . . 330

Zombie . . . . . 331

Poison . . . . . 332

Lait de Nuit . . . . . 332

Morsure de Feu . . . . . 333

Poison de Goutte . . . . . 333

Vémin . . . . . 333

Guide Géographique de

l'Empire d'Émeraude . . . . . 334

Provinces du Clan du Crabe . . . . . 334

Provinces du Clan du Dragon . . . . . 337

Provinces du Clan de la Grue . . . . . 340

Provinces du Clan de la Licorne . . . . . 343

Provinces du Clan du Lion . . . . . 346

Provinces du Clan de la Mante . . . . . 349

Provinces du Clan du Phénix . . . . . 351

Provinces du Clan du Scorpion . . . . . 354

Outremonde et Provinces

du Clan de l'Araignée . . . . . 357

Domaines des Clans Mineurs . . . . . 359

Domaines Impériaux

et Non alignés . . . . . 363

Curiosités Géographiques Notables 366

Exemples d'Aventures: Défi, Focus,

Frappe . . . . . 369

Un Exemple d'Aventure Complète:

Le Tournoi des Samurais . . . . . 372

Ressources

et Sources d'Inspiration . . . . . 384

Historiques . . . . . 384

Fictions et Histoires . . . . . 384

Cinéma et Télévision . . . . . 384

Feuille de Personnage . . . . . 389

Index . . . . . 394





# 序文

PRÉAMBULE

Tandis que j'écris ces quelques lignes, les derniers fichiers de la 4ème Edition du Jeu de Rôle Le Livre des Cinq Anneaux sont envoyés à nos partenaires pour la mise en page. La rédaction et la phase de test sont terminées depuis un certain temps, et la relecture technique vient de s'achever. Une fois les PDF de relecture créés, nous ferons une seconde phase de relecture, mais la majeure partie du travail est achevée. Cela fait maintenant presque 2 ans que ce projet a débuté et la ligne d'arrivée est enfin en vue. Mon travail est quasiment achevé, et assez étrangement, cela me manque. Normalement, lorsque je termine un projet si important, je suis soulagé. Cette fois ci, ce n'est pas le cas. Ce projet a accompagné ma vie de tous les jours pendant deux ans et je ne sais pas vraiment quoi faire désormais. Bien sûr, il y a une myriade de projets à venir: marketing sur Internet, l'Écran du Maître du Jeu, les premiers suppléments etc., mais rien de semblable à ce Livre de Base.

Bien évidemment, vous vous doutez que cela a été une aventure un peu folle si elle me manque déjà. J'ai eu la chance par le passé de travailler avec des gens talentueux, des personnes qui étaient mes collègues mais aussi des amis, mais ce projet est encore un peu différent à ce niveau. L'équipe que j'ai pu mettre en place pour cet ouvrage a été phénoménale, et je m'estime heureux d'avoir eu la possibilité de travailler avec des concepteurs aussi doués. Todd se plaît à appeler l'ouvrage mon magnum opus, et j'adorerai être d'accord avec lui, mais en toute humilité je ne peux le faire. Trop d'hommes et de femmes se sont donnés corps et âme pour que ce jeu voie le jour pour qu'une seule personne en retire des éloges. Je suis tout simplement heureux d'avoir fait partie de cette aventure, et nombreux sont ceux sans qui elle n'aurait jamais été menée à bien.

Je suis toujours reconnaissant envers les membres de ma famille, qui m'ont soutenus et encouragés depuis des années. Principalement Julie et mes parents, mais aussi mes frères, biologiques ou non. Et bien entendu mon petit garçon, Dallon, avec lequel j'espère pouvoir un jour jouer à ce fantastique jeu. Je vous adore tous.

Je souhaite également remercier Brian et Rob, mes amis et collègues aussi de l'équipe de développement du JdR. Ils ont amélioré de façon incroyable des idées que j'ai pu avoir tout au long du projet. Cela a vraiment été un plaisir de travailler avec vous. Merci à Jim et Todd également, ainsi qu'à tout le staff d'AEG, pour avoir soutenu ce projet de manière infaillible.

Je ne sais comment remercier à sa juste valeur l'investissement des divers membres des équipes de test. Ce livre n'aurait jamais vu le jour sans eux, quelque soit sa forme. Merci pour votre dévouement et votre travail acharné.

Enfin, merci à vous, qui lisez et jouez à ce jeu. J'espère que vous prendrez autant de plaisir à jouer à cette 4ème Edition que j'en ai pris à la créer.

SHAWN CARMAN

Écrivain Principal de L5A  
Alderac Entertainment Group





ふりふり

*L'éclaireur se précipite et tombe genou à terre, le poing sur le sol. «Kazumi-sama,» dit-il en haletant, «le subterfuge a fonctionné!»*

- LE TAISA

# BIENVENUE À



«Éclaireur en vue,» prévient Matsu Kazumi. Le taisa fait un geste à l'intention des soldats derrière elle.

L'escadron de légionnaires impériaux prend lentement vie, les hommes et les femmes se levant et vérifiant leurs chevaux. Shiba Naro renoue les sangles de son armure, remarquant du coin de l'œil que Bayushi Chieko le surveille pour s'assurer qu'il le fait correctement. Il fait partie de la Quatrième Légion depuis huit mois maintenant, mais nombre de ses camarades le traitent encore comme un petit frère fragile, même quand ils sont à peine plus vieux que lui comme Chieko. Le fait que cette dernière soit extrêmement séduisante ne lui est pas d'un grand réconfort. Naro serre les dents et termine son examen avant de glisser les deux sabres de son daisho dans son obi, sa ceinture de soie.

«Voilà au moins la chance pour moi de combattre et de prouver ma valeur,» pense-t-il.

L'éclaireur se précipite et tombe genou à terre, le poing sur le sol. «Kazumi-sama,» dit-il en haletant, le subterfuge a fonctionné!

Le taisa sourit froidement et laisse ses yeux s'égarer à l'horizon, au sud. Les nuages de poussière que soulève la troupe destinée à leurrer l'ennemi sont à peine visibles, vagues taches gris-brun dans le bleu profond du ciel d'été. Une poignée d'hommes à cheval, traînant derrière eux des branches pour soulever autant de poussière que l'escadron entier et pourchassant la poignée de bandits qui se sont enfuis au sud pour les distraire et les écarter.

«Et la véritable troupe des brigands?»

«Elle est à un kilomètre et demi de là,» répond l'éclaireur en désignant le nord. «Ils ont monté le camp et déposé leurs armes.»

«So ka,» dit Kazumi dont le sourire se mue en rictus sauvage. Elle pivote sur selle et fait tourner sa monture afin de faire face à ses soldats. «En selle! Nous en finirons avec ces bandits aujourd'hui même. Nous n'avons que trop tardé. Maintenant, sus à l'ennemi!»

Shiba Naro enfourche son robuste poney rokugani, calmant l'animal nerveux d'un geste instinctif de la main, puis il tire un yari du tas de lances, au centre du camp. Chieko se met en position à ses côtés, ajustant son mempo de guerre pour dissimuler son charmant visage. Elle le gratifie d'un sourire et Naro sent ses joues s'empourprer malgré ses efforts pour conserver son ouï. Il attache à la hâte son propre masque de guerre.

Au bout de quelques instants, l'unité entière est partie au trot à la suite de l'éclaireur. Les légionnaires accélèrent le pas en traversant une vallée encaissée et en abordant une crête. Une fois passé le sommet, le camp des bandits apparaît soudain devant eux, plein d'hommes crasseux qui s'agitent et cherchent leurs armes, comme une fourmilière où un enfant colérique aurait donné du pied. Les samurai rugissent un formidable cri de guerre en lançant leurs montures au grand galop. Impatient d'atteindre la gloire, Naro presse sa monture pour se trouver en première ligne, levant sa lance en direction des bandits. L'un d'entre eux agit un yari d'un air bien décidé, s'efforçant de placer ses hommes en ligne défensive, mais ce ne sont pas des soldats de métier et les légionnaires les ont pris par surprise...

«Et... nous allons faire un jet d'Initiative,» déclare le MJ en souriant.

## Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude!

Vous tenez entre vos mains la quatrième édition du jeu de rôle *Le Livre des Cinq Anneaux*. Ces pages renferment un extraordinaire potentiel: elles vous permettront de plonger dans des aventures et des intrigues situées dans un pays lointain et exotique sans jamais quitter votre doux foyer! Des joueurs explorent Rokugan, l'Empire d'Émeraude, depuis la première édition du jeu publiée en 1997, et nous espérons que cette nouvelle version s'avérera encore plus enthousiasmante et fascinante que ses prédécesseurs primés.

### QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE?

Un jeu de rôle est une expérience coopérative réunissant plusieurs participants. En bref, on pourrait le décrire comme ces jeux d'enfant où l'on «joue à être quelqu'un d'autre», mais avec un ensemble de règles et de procédures assurant la cohérence et l'équité des parties. Le but n'est pas de gagner, car il n'y a pas vraiment de «vainqueur» dans un jeu de rôle, mais simplement de passer un bon moment.

Quand un groupe d'individus se réunit pour faire une partie de jeu de rôle, l'un d'entre eux est choisi pour être le Maître du Jeu («MJ» pour faire court). Tous les autres sont des joueurs. Chaque joueur a pour responsabilité de créer un personnage fictif unique semblable à ceux des romans ou des films. On appelle ceux-ci des personnages joueurs (ou «PJ») et ce sont en fait les «stars» de l'histoire racontée lors de la partie. Les joueurs contrôlent entièrement leurs personnages, décidant ce qu'ils font, ce qu'ils disent, comment ils se sentent et comment ils réagissent au monde qui les entoure. Les règles que contient ce livre précisent comment on crée les personnages et ce qu'ils sont capables de faire, posant des limites réalistes à leurs capacités et à leurs actions. On désigne ces systèmes de règles du jeu sous le nom de «mécanismes». Entre autres choses, ils définissent comment les joueurs et le MJ utilisent les dés (des dés à 10 faces dans ce cas) pour résoudre les actions et les événements qui se produisent durant la partie.

Une fois que les joueurs ont créé leurs personnages, le MJ a pour mission de leur présenter des aventures en décrivant les événements, les lieux et les individus que les personnages rencontrent. Par exemple, le MJ peut dire aux joueurs que leurs personnages ont été rassemblés pour participer à un tournoi afin de rapporter honneur et gloire à leur seigneur et à leur Clan. Il peut indiquer aux joueurs que leurs personnages se rencontrent quand le seigneur d'un château où ils passaient la nuit est retrouvé mort, et ils doivent enquêter pour savoir qui l'a tué. Il peut également leur dire que leurs personnages sont les pires ennemis qui soient, et laisser l'histoire se dérouler toute seule à partir de là. Le MJ a



également pour responsabilité de gérer la partie en elle-même, de contrôler le rythme du jeu, d'interpréter et de gérer les règles du jeu et de décider du déroulement de l'histoire. Il a donc beaucoup à faire, car la description et les actions de chaque objet, créature et individu que rencontrent les personnages reposent entre ses mains. Le MJ doit essayer d'anticiper les actions des personnages et la façon dont le monde qui les entoure réagit à celles-ci et évolue en conséquence. Le MJ est également l'arbitre de dernière instance concernant les règles: il décide comment elles sont appliquées à la partie et ce qui se passe dans les situations où elles ne sont pas claires. En effet, le MJ est le véritable moteur de ce monde imaginaire, celui qui l'alimente et le meut, celui qui fait tourner les engrenages de chaque intrigue et déclenche tous les défis, les retournements de situation et les scènes cruciales.

Bien qu'un jeu de rôle reste un jeu, il ne s'agit pas d'une compétition. Comme mentionné auparavant, personne ne «gagne» dans un jeu de rôle, et le MJ et les joueurs ne sont pas dans des «camps» différents. Un jeu de rôle est conçu comme une expérience coopérative, un exercice d'imagination et de narration interactive. Tous les participants œuvrent de concert pour créer une histoire émotionnellement attachante, satisfaisante d'un point de vue dramatique et qui plaise à tous les joueurs, quand bien même elle finirait mal pour leurs personnages. Après tout, toutes les histoires ne se finissent pas bien, et certaines parmi les meilleures sont des tragédies, en particulier à Rokugan.

Traditionnellement, un jeu de rôle est composé d'histoires individuelles appelées scénarios ou aventures qui se succèdent les unes aux autres. Une telle série d'aventures est appelée «campagne», et une campagne de JDR ordinaire peut durer des mois, voire des années.

## MAIS POURQUOI APPELLE-T-ON CELA UN «JEU DE RÔLE»?

Un aspect caractéristique du jeu de rôle (ou «JDR»), comme son nom l'indique, c'est que les joueurs sont censés endosser le rôle des personnages qu'ils contrôlent, imaginer comment ceux-ci parlent et agissent dans une situation donnée et les interpréter en conséquence. Bien des joueurs mettent un point d'honneur à parler comme s'ils étaient leurs personnages, s'efforçant autant que faire se peut d'en jouer le rôle plutôt que de les traiter comme des entités séparées. Cette façon de jouer, de véritablement interpréter un rôle, est l'aspect le plus ardu, mais aussi le plus gratifiant d'un jeu de rôle.

De même, le MJ doit jouer le rôle de chaque samurai, paysan, monstre ou autre individu qui croise le chemin des personnages joueurs durant l'aventure. Ces innombrables personnages sont généralement appelés Personnages Non-Joueurs (ou «PNJ»), et leur donner à chacun une identité, une personnalité et des motivations peut s'avérer très difficile pour le MJ. La récompense est à la hauteur de l'effort: un monde imaginaire qui semble prendre vie autour des joueurs, rendant leurs aventures encore plus convaincantes et captivantes.

## À QUOI SERVENT LES DÉS?

Depuis l'apparition des premiers jeux de rôle dans les années 70, presque tous utilisent des dés d'une façon ou d'une autre pour résoudre les actions lors de la partie. Ceci tient en partie au fait que les jeux de rôle sont les descendants des jeux de plateau et de stratégie, mais c'est aussi parce que les dés permettent de représenter dans le jeu l'effet de la chance, du hasard et de la fortune. Sans dés, un jeu de rôle ne serait plus vraiment un jeu et se limiterait à un exercice commun de narration: ceci pourrait susciter des désaccords et des tensions quand les différents joueurs

veulent orienter l'histoire dans des directions différentes. Les dés constituent des arbitres impartiaux que ni les joueurs ni le MJ ne peuvent contrôler et qui permettent d'éviter ce genre de querelle.

Naturellement, les dés ne sont pas le seul moyen de résoudre les actions en incorporant le hasard au jeu: quelques JDR emploient d'autres méthodes de résolution des actions, comme les cartes à jouer, et certains ont même fait l'expérience de s'affranchir tout à fait des dés, laissant le MJ décider chaque fois si les joueurs réussissent ou non ce qu'ils entreprennent. Toutefois, les dés sont le moyen le plus universel et le plus traditionnel de résoudre les actions, et c'est donc celui que *Le Livre des Cinq Anneaux* utilise par défaut. Bien sûr, si vous et vos camarades joueurs voulez faire l'expérience de jouer sans dés, n'hésitez pas à le faire!

## Qu'est-ce que Rokugan?

Rokugan est un pays fictif, un vaste Empire dont l'histoire, les mythes et la culture doivent énormément à l'histoire et à la culture de l'Asie antique et médiévale. Il s'agit essentiellement du Japon, mais également de la Chine et de la Corée, voire d'autres pays. C'est un pays où les samurai, honorables serviteurs de l'Empereur Divin, font la guerre pour forger la paix au nom de leurs seigneurs. C'est un pays où de puissants Clans Majeurs comprenant chacun diverses familles très anciennes travaillent de concert ou s'affrontent dans l'espoir de mener à bien leurs desseins politiques et militaires. C'est un pays où de vaillants guerriers, ou *bushi*, luttent pour remporter la victoire sur le champ de bataille au nom de leurs clans. C'est un pays où des prêtres dévots appelés *shugenja* prient d'innombrables Fortunes dans l'espoir d'attirer la bénédiction du Paradis Céleste sur leurs terres. C'est un pays où les politiciens, les *courtisans*, mènent une éternelle guerre à coup de tirades et de discours, cherchant à grappiller le moindre avantage pour leurs clans. Rokugan est un Empire pétri d'honneur et de gloire, riche en affrontements et en aventures, et plein d'horreur et de mystère.

## POURQUOI JOUER AU LIVRE DES CINQ ANNEAUX?

Il existe nombre de JDR sur le marché, consacrés à tous les sujets possibles depuis le fantastique traditionnel jusqu'à la science-fiction en passant par les super-héros. Nous supposons cependant que puisque vous avez acheté ce livre, vous recherchez une expérience de jeu différente de celle que proposent ces autres jeux. Quelles sont donc les caractéristiques du *Livre des Cinq Anneaux*?

*Le Livre des Cinq Anneaux* (souvent abrégé en «L5A») est un jeu fantastique, plein de magie et de monstres, mais le but n'y est pas de tuer lesdits monstres, de glaner des trésors et de sauver des princesses. Ce jeu est consacré à des thèmes comme l'honneur, l'héroïsme et les conséquences morales du code des samurai, le bushido. Rokugan est un monde régi par un code de conduite, d'éthique et d'autorité rigide. Les samurai ne partent pas à l'aventure pour gagner de l'or. Ils ne parcourent pas le pays en quête de lames vorpales opportunément placées dans les cavernes d'ogres errants. Ils honorent leurs familles, leur seigneur et leurs ancêtres en respectant les traditions instaurées par plus de mille ans d'histoire. À quoi serviraient des bijoux et des tapis volants à un samurai qui emporte avec lui l'âme de son grand-père et le fardeau des traditions partout où il va?





Il faut remarquer que L5A ne vise pas à jouer un samurai de façon réaliste, mais plutôt à en interpréter la vision romancée que l'on trouve dans les romans et les films, où l'honneur et le bushido ont un impact réel et prononcé. Les joueurs et les MJ créent ainsi le récit mythique et légendaire de samurai d'exception. Ces histoires ne sont pas basées sur les intérêts personnels des samurai ou la nécessité de leur survie, mais au contraire sur leur comportement héroïque dans la plus pure tradition du Bushido. Si vous ne connaissez pas les mille formules de politesse qu'utilisent les samurai quand ils s'entretiennent entre eux, si vous ne vous souvenez pas de la myriade de différences subtiles entre les ères Heian, Kamakura, Muromachi, Nara, Edo, Toyotomi et Tokugawa de l'histoire du Japon, ne prenez pas peur! Rokugan n'est au bout du compte qu'un univers imaginaire, rassemblant des éléments issus de différentes cultures asiatiques et d'époques diverses. Les légendes des samurai n'ont pas à s'encombrer des détails de prononciation du moindre mot et du moindre terme honorifique.

Le Bushido est le cœur de L5A, la clef de voûte de chaque scène, acte, aventure et campagne. Au bout du compte, c'est lui qui distingue ce JDR de tous les autres. Le Bushido est le code d'honneur, la «voie du guerrier» qui guide le comportement de chaque samurai, qu'il soit bushi, shugenja ou érudit. C'est une lame à double tranchant, reposant à la fois sur une grande conviction et une terrible étroitesse d'esprit. C'est une culture d'obéissance et de tradition. C'est la voie de l'homme honorable et courageux. C'est également l'outil qu'utilise chaque MJ pour confronter les joueurs aux conséquences complexes et parfois tragiques de leurs décisions et de leurs choix. Se conformer au Bushido n'est pas chose facile, et les choix des personnages peuvent leur glisser entre les mains comme un couteau trempé de sang.

Grâce au Bushido, un MJ peut transformer la plus simple des aventures en tâche intimidante, chaque complication enrichissant l'expérience de jeu. Imaginez par exemple une aventure où l'on retrouve le cadavre d'un ami, mais où son *daisha*, l'ensemble formé par les deux sabres qui le distinguent en tant que samurai, a disparu. Comment rapporter honorablement le corps à sa famille sans les sabres? Maintenant, la mission des joueurs ne consiste pas simplement à transporter quelque chose en se défendant contre les bandits qui s'en prendront inmanquablement à leur expédition. Au lieu de cela, le thème du jeu est le choix entre des funérailles adéquates et des funérailles en temps et en heure. Il s'agit là de réfléchir aux concepts d'honneur et de décence, tous deux essentiels pour un samurai, et non pas de s'intéresser seulement aux jets d'attaques et au total de blessures infligées.

Naturellement, au bout du compte, personne n'a à vous dire comment jouer à L5A. Ce livre vous appartient et vous pouvez jouer exactement comme vous le voulez. Mais si vous voulez vous plonger dans les conflits moraux et les fascinantes tragédies émotionnelles inhérentes à la vie des samurai et au Bushido, vous découvrirez que *Le Livre des Cinq Anneaux* appartient vraiment à une catégorie de JDR tout à fait à part.

## QUE CONTIENT CE LIVRE?

Ce livre contient tous les éléments de base dont vous aurez besoin pour concevoir et jouer des aventures dans le monde du *Livre des Cinq Anneaux*. Les Rokugani pensent que la réalité tout entière est organisée en cinq éléments: la Terre, l'Air, l'Eau, le Feu et le Vide. C'est d'eux que le jeu tire son nom. Par conséquent, ce livre est divisé en cinq chapitres détaillant chacun un des aspects du jeu.

Le *Livre de l'Air* contient les informations de base concernant le monde de Rokugan. Il contient un résumé, siècle par siècle, de l'histoire de l'Empire d'Émeraude, ainsi qu'un traité consacré à la culture, aux croyances et aux coutumes rokugani. Vous y trouverez également une description particulière de chacun des huit Clans Majeurs qui dominent l'histoire et les conflits de l'Empire.

Le *Livre de la Terre* contient les règles de base du jeu. Il explique les mécanismes fondamentaux nécessaires pour jouer au *Livre des Cinq Anneaux*, y compris le rôle et l'importance des cinq Anneaux Élémentaires, les divers jets de dés et les règles régissant les combats, les duels et autres actions.

Le *Livre du Feu* contient les règles élémentaires de création de personnage et vous informe de façon détaillée sur la façon de créer toutes sortes de personnages débutants issus de chacun des huit Clans Majeurs. Il présente également une liste complète de Compétences, d'Avantages, de Désavantages et de Sorts à utiliser dans le jeu.

Le *Livre de l'Eau* contient des règles avancées et optionnelles que le MJ et les joueurs peuvent décider d'utiliser ou d'ignorer comme bon leur semble. Elles permettent de varier et d'adapter la partie au goût de chacun. Ces règles comprennent des informations sur la façon de jouer un personnage issu des clans mineurs ou des Familles Impériales, ainsi que tout un éventail de mécanismes particuliers comme les Voies Alternatives, les Écoles Avancées, les Kata, les Kiho, les Ancêtres et les sinistres secrets de la magie noire (également appelée maho), ainsi que la Souillure de l'Outremonde.

Finalement, le *Livre du Vide* contient des règles et des informations destinées au MJ. On y évoque en détail les différentes façons de concevoir des aventures et des campagnes pour L5A, et vous y trouverez également des règles pour les monstres et les animaux ordinaires, un bref éventail de ces créatures à confronter à vos joueurs, ainsi qu'un exemple d'aventure qui vous permettra de commencer à jouer au *Livre des Cinq Anneaux*.

## NOTE POUR LES JOUEURS DES PRÉCÉDENTES ÉDITIONS

Certains joueurs de la Quatrième Édition du *Livre des Cinq Anneaux* connaissent peut-être les précédentes éditions de 1.5A. Le fait de devoir apprendre un nouveau système de jeu pourrait les décourager. N'ayez crainte, cependant! La plupart des mécanismes de base sont restés inchangés. Les personnages sont toujours définis par les cinq Anneaux, les Traits qui y sont associés et un ensemble de Compétences. Les règles liées aux Avantages, Désavantages, Écoles, Voies, Écoles Avancées et Sorts ont toutes été conservées, mais en les redéfinissant entièrement pour s'assurer d'obtenir un jeu équilibré et cohérent d'un point de vue thématique. Les joueurs doivent donc lire soigneusement ces règles pour savoir lesquelles ont été légèrement modifiées.

Un certain nombre de modifications de règles distinguent cette édition des précédentes. Pour faciliter la tâche aux joueurs qui les connaissent, voici le résumé des changements les plus importants:

- ① La liste des Compétences a été retravaillée pour réparer certaines erreurs des précédentes éditions et remettre au goût du jour certaines anciennes Compétences plébiscitées. Les Compétences ont toujours des Spécialisations qui permettent aux PJ de les utiliser de manière plus efficace dans certaines circonstances, mais au lieu d'accorder un bonus au total du jet de dé, une Spécialisation permet désormais aux joueurs de relancer les dés dont le résultat est 1. Les Capacités de Maîtrise des Compétences introduites dans la 3e Édition sont toujours présentes, mais elles ont été simplifiées et réécrites à partir de zéro.
- ② Les armes n'ont plus de capacités spéciales. Les capacités spéciales dont dispose un personnage lorsqu'il se sert d'une arme ne dépendent plus désormais que de sa Capacité de Maîtrise et de ses Techniques d'École.
- ③ Il y a désormais cinq Postures de combat (appelées simplement Postures) au lieu de trois. Les nouvelles Postures sont la Défense (qui rend les personnages plus difficiles à toucher tout en leur permettant toujours de lancer des Sorts ou d'effectuer des Jets de Compétence, mais pas d'attaquer) et le Centre (utilisé pour les duels et permettant également aux personnages de «rassembler leurs forces» pendant un Round avant d'attaquer).
- ④ Les duels Taijutsu ont été simplifiés et il n'est plus nécessaire de passer un temps infini à lancer les dés pour se Concentrer.
- ⑤ On n'effectue désormais plus qu'un Jet d'Initiative au début du combat, et le résultat ne change que si un personnage dispose d'un Avantage ou d'une Technique lui permettant de le modifier ultérieurement.
- ⑥ Le système d'Actions a été simplifié par rapport à la 3e Édition. Un personnage peut effectuer une Action Complexe ou deux Actions Simples par round. Les personnages peuvent effectuer autant d'Actions Gratuites que les joueurs le veulent, mais on ne peut accomplir un type spécifique d'Action Gratuite (comme se déplacer) qu'une fois par round.
- ⑦ Aucune Technique ne fournit plus d'attaque supplémentaire. Au lieu de cela, certaines Techniques transforment les attaques en Action Simples (alors qu'il s'agit au départ d'Actions Complexes).
- ⑧ Les Augmentations ne sont plus limitées que par le Vide et les Augmentations Gratuites sont bien plus rares. Certaines manœuvres de combat qui peuvent être effectuées à l'aide d'Augmentations ont énormément changé depuis la 3e Édition, en particulier les manœuvres de Dégâts Supplémentaires, de Feinte et de Désarmement.
- ⑨ Un assortiment de Conditions préjudiciables (comme Aveuglé, À Terre et Étourdi) apparaît désormais pour simplifier les situations de combat et clarifier les informations. Au lieu de feuilleter tout le livre de règles pour savoir ce qui se passe quand votre personnage est jeté à terre, il vous suffit de vous reporter à la section Conditions du Livre de la Terre.
- ⑩ Les règles des Voies Alternatives et des Écoles Avancées ont été quelque peu revues. Les Voies en particulier remplacent des Techniques d'École particulières au lieu de «s'insérer» entre les Rangs de Maîtrise existants; emprunter une Voie est désormais un choix qu'on ne peut pas faire à la légère.
- ⑪ Les règles avancées des Kata, des Kiho et des Ancêtres ont beaucoup changé par rapport aux versions précédentes.



気の巻

«Nous contons les légendes de héros afin de nous rappeler de  
notre propre grandeur»

-DOJI SHIZUE