

Honneur, Gloire & Statut

En plus des Anneaux, des Traits et des Compétences, les personnages disposent d'autres caractéristiques définies par des Rangs qui permettent de définir leur valeur morale, la manière dont on les connaît, et leur importance sociale au sein de l'Empire d'Émeraude. Ces caractéristiques sont respectivement représentées par l'Honneur, la Gloire et le Statut. Ces caractéristiques affectent la vie quotidienne des samurai. Tout comme les autres caractéristiques, elles s'échelonnent de 1 à 10, mais il arrive parfois, même si cela reste peu probable, de disposer d'un Rang 0 dans certaines d'entre elles.

Chaque Rang d'Honneur, de Gloire et de Statut se compose de dix Points, qui représentent les changements fractionnels séparant ces Rangs. Lorsqu'un personnage accumule dix Points de Gloire, par exemple, son Rang de Gloire augmente de un et les dix Points de Gloire retombent immédiatement à zéro. Tandis que l'Honneur peut augmenter (ou diminuer) à n'importe quel moment, la Gloire et le Statut imposent une reconnaissance officielle par un seigneur ou un supérieur direct pour valider une augmentation de Rang. Par exemple, un soldat qui gagnerait suffisamment de Points de Gloire pour augmenter son Rang de Gloire ne pourrait pas le faire tant que son seigneur ou son officier commandant n'a pas officiellement reconnu la valeur de son comportement et la gloire associée à ses actes.

HONNEUR

L'Honneur reflète principalement la manière dont un samurai évalue sa propre capacité à adhérer aux principes du Bushido et à obéir aux tâches assignées par son seigneur. Bien que l'Honneur soit initialement une mesure personnelle, cette caractéristique dispose aussi d'un aspect externe car l'Honneur d'un samurai a un grand impact sur la manière dont il se comporte et donc sur la manière dont les autres le perçoivent. Les Rangs d'Honneur peuvent être grossièrement décrits de la manière suivante:

RANGS D'HONNEUR 0-1: CHIEN SANS HONNEUR

Les personnages dont le Rang d'Honneur se situe entre 0 et 1 n'adhèrent que peu ou pas aux principes du Bushido, et ils méprisent ceux qui obéissent à un code de conduite aussi désuet. On ne peut guère faire confiance à ce genre d'individus. En effet, ils n'attachent de l'importance qu'à leurs propres intérêts et à leur propre bien-être, ce aux dépens de tout autre si besoin est. Les criminels entrent généralement dans cette catégorie.

RANGS D'HONNEUR 2-3: PEU FIABLE

Les personnages dont le Rang d'Honneur oscille entre 2 et 3 ne sont pas particulièrement honorables, mais ils font au moins quelques efforts pour respecter certains des principes essentiels du Bushido de temps à autre. Peut-être en raison d'une survivance des enseignements qu'ils ont reçus enfants, ou peut-être simplement parce qu'ils ne veulent pas trop déshonorer leur Clan et leur seigneur par leurs actions. Cependant, la chose la plus importante aux yeux d'hommes de ce calibre reste eux-mêmes, et il sera très difficile de le convaincre d'agir contre leurs propres intérêts.

RANGS D'HONNEUR 4-5: CE QUI EST ATTENDU

Les personnages dont le Rang d'Honneur balance entre 4 et 5 représentent les samurai standards à côté desquels on mesure les autres. De tels samurai font des efforts quotidiens pour adhérer aux principes du Bushido et pour offrir honneur et gloire à leur famille ainsi qu'à leur Clan. Cependant, ils restent humains, et il leur arrive donc parfois de faillir, mais pas au point d'entrer dans une spirale infernale de honte et de déception.

RANGS D'HONNEUR 6-7: EXCEPTIONNEL

Les personnages dont le Rang d'Honneur est de 6 ou 7 comprennent le sens premier de la puissance morale des principes du Bushido. De tels individus éprouvent les mêmes tentations que les personnages dotés d'un Honneur moins élevé, mais ils sont plus à même d'y résister par la seule puissance de leur foi dans le Bushido et par leur simple force de volonté. Ces samurai peuvent occasionnellement renoncer à suivre la voie de la vertu mais de telles situations sont l'exception bien plus que la règle.

RANGS D'HONNEUR 8-9: UNE ÂME PURE

Les personnages dont le Rang d'Honneur parvient à 8 ou 9 sont des individus rares ayant réussi à mettre de côté leurs sentiments personnels et à les remplacer par leur dévotion envers le Bushido. Pour certains, ces hommes et ces femmes font des modèles de vertu qui doivent être respectés et admirés, tandis que pour d'autres, ils demeurent des êtres rigides et inflexibles incapables de dévier même légèrement de leur propre code de conduite.

RANGS D'HONNEUR 10: LA FORCE DE MILLE ANCÊTRES

Les personnages dont le Rang d'Honneur monte à 10 (à peine un sur dix mille) représentent les héros les plus vertueux que l'Empire puisse compter. De tels individus se positionnent virtuellement au-delà de tout reproche à l'exception de ceux venant des plus importants membres de la bureaucratie impériale. Les personnages disposant d'un tel Rang d'Honneur se montrent complètement altruistes et totalement dévoués à leur seigneur, à leur Clan et à l'Empereur. Ils s'avèrent de parfaits modèles de vertu.

TABLE 2.3: GAINS ET PERTES D'HONNEUR

GAINS/PERTES EN FONCTION DU RANG D'HONNEUR

ACTE	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Accepter un pot de vin	0	0	-3	-4	-7	-8
Accepter d'endosser la responsabilité d'un acte déshonorable commis par un supérieur	8	7	6	4	3	3
Reconnaître la supériorité d'un adversaire	5	4	4	2	2	0
Venir en aide à un ennemi blessé	9	8	6	6	5	3
Se rendre complice d'un crime odieux	-1	-4	-8	-12	-16	-20
Se rendre complice d'un crime mineur	0	-1	-4	-4	-8	-8
Manquement à l'étiquette, blasphématoire	-1	-6	-10	-10	-16	-20
Manquement à l'étiquette, majeur	0	-2	-2	-2	-6	-6
Manquement à l'étiquette, mineur	0	0	-1	-2	-2	-2
Se montrer déloyal envers son seigneur, son épouse, son supérieur	0	-2	-6	-10	-14	-18
Trompé à commettre un acte criminel	-1	-4	-8	-12	-16	-18
Trompé à commettre un acte déloyal	0	-2	-4	-6	-10	-14
Trompé à commettre un acte stupide	0	-2	-4	-4	-6	-8
Désobéir à un ordre de son seigneur	0	-2	-2	-6	-6	-10
Ne pas réagir à une insulte envers un ancêtre	0	-2	-4	-4	-6	-8
Ne pas réagir à une insulte envers soi-même	2	2	2	0	0	0
Ne pas réagir à une insulte envers sa famille ou son Clan	0	0	-2	-2	-4	-4
Affronter, au nom de sa famille, un adversaire supérieur	8	6	5	4	3	2
Fuir une bataille	0	-2	-4	-6	-8	-10
Obéir à un ordre en dépit de réticences personnelles	6	4	0	0	-2	-4
Respecter une promesse en dépit de ce que cela peut coûter	10	8	6	4	2	0
Rapporter la vérité sur un fait en dépit de ce que cela peut vous coûter	8	6	4	2	0	0
Mentir pour améliorer sa réputation	0	-2	-4	-6	-8	-10
Manipuler un individu pour le pousser à commettre un acte déshonorable	0	-2	-4	-6	-8	-10
Ignorer poliment le comportement déshonorable d'un autre individu	3	2	0	0	-2	-2
Protéger les intérêts de son Clan/seigneur/famille face à de grands risques	8	8	6	6	4	2
Se montrer aimable avec un individu de moindre statut	6	6	4	4	2	2
Se montrer sincèrement courtois avec un ennemi ou un rival	9	7	5	2	0	0
Utiliser une Compétence Dégradante	0	-1	-2	-3	-6	-9
Se montrer faussement courtois pour prendre l'avantage sur un ennemi	0	0	-2	-6	-10	-10

GAGNER & PERDRE DE L'HONNEUR

Un personnage gagne et perd de l'Honneur en fonction des actes qu'il accomplit. Un personnage honorable qui commet des actes déshonorables verra ainsi son Rang d'Honneur baisser au fil du temps. À l'inverse, un personnage doté d'un faible Rang d'Honneur qui agira de manière honorable finira par voir son Rang d'Honneur progresser. Le montant de Points d'Honneur gagnés ou perdus lors d'une action spécifique dépend toutefois du Rang d'Honneur du personnage. En effet, un personnage disposant d'un Rang d'Honneur de 10 gagnera moins d'Honneur en se montrant courtois envers un ennemi qu'un personnage doté d'un Rang d'Honneur de 2 car on considère ce comportement comme intrinsèque.

La table précédente représente les gains et les pertes d'Honneur habituels en fonction du Rang d'Honneur du personnage. Mais il reste au MJ de décider de la manière et du moment de l'attribution ou de la perte de ces Points. Certains MJ pourront ainsi vouloir

suivre strictement les indications de la table et donner ou retirer automatiquement les points, tandis que d'autres préféreront garder le contrôle des Points d'Honneur et ne donner ou n'en retirer qu'à leur guise en utilisant ce tableau comme un simple indicateur. Cette gestion reste donc du ressort final du MJ, en accord avec son groupe de joueurs bien évidemment.

LA FORCE DE L'HONNEUR

Un des plus grands avantages lié à un haut Rang d'Honneur tient au fait que ces personnages peuvent faire appel à leur Honneur pour les aider à résister aux tentations et aux manipulations. Les personnages ajoutent leur Rang d'Honneur au résultat de tous leurs jets pour résister aux effets des Compétences Tentation et Intimidation, ainsi qu'au résultat de tous les jets pour résister à la Peur.





EFFETS DE L'HONNEUR

Les samurai qui disposent d'un Rang d'Honneur élevé se conduisent habituellement d'une manière telle que leur nature profonde en devient évidente au regard de ceux qui font attention à ce genre de détails. Tout personnage peut tenter de percevoir le Rang d'Honneur d'un autre individu en effectuant un Jet de Connaissance: Bushido/Intuition (ND 30). Si le jet réussit, le personnage qui effectue le jet de dés peut dès lors connaître le Rang d'Honneur de l'individu observé.

RÈGLE OPTIONNELLE: JET D'HONNEUR

Certains MJ peuvent vouloir offrir des avantages plus concrets aux personnages qui luttent pour maintenir un haut Rang d'Honneur. Cela peut être fait en introduisant dans le jeu le concept de Jet d'Honneur.

Un Jet d'Honneur permet à un personnage de faire appel à son sens de l'Honneur une fois par session de jeu pour tenter de réussir dans une situation où il aurait normalement dû échouer. Après avoir raté un Jet de Compétence, de Trait, d'Anneau ou d'Incantation, le personnage peut choisir de refaire son jet contre le même ND mais en utilisant cette fois-ci son Rang d'Honneur en dés lancés et gardés au lieu de la valeur initiale. (Par exemple, un personnage doté d'un Rang d'Honneur de 6 échoue sur un jet d'attaque et décide de faire appel à son Honneur pour refaire ce jet. Son jet d'attaque normal est de 7g4, pour ce second jet il relancera 6g6 car son Rang d'Honneur est de 6.) Si ce second jet réussit, le personnage accomplit normalement son action, mais s'il échoue, non seulement le personnage échoue dans l'action entreprise mais en plus il perd immédiatement la moitié de son Honneur tant sa foi en ses propres capacités aura été remise en cause.

Nous recommandons aux MJ de faire attention quant au choix d'utiliser ou non cette règle dans leur campagne. Bien qu'elle pousse effectivement les personnages à suivre les principes de la voie du Bushido, elle fait aussi sensiblement basculer le système de jeu en faveur des individus les plus honorables en leur permettant de réussir un jet essentiel avec une presque absolue certitude une fois par session de jeu. Il revient donc aux MJ de réfléchir soigneusement avant d'autoriser cette règle dans leur campagne.

GLOIRE

La Gloire mesure la renommée d'un individu au sein de l'Empire, le résultat de la reconnaissance de ses actes. Contrairement à l'Honneur et au Statut, la Gloire est un attribut très mouvant qui ne cesse d'augmenter et de diminuer au rythme des duels, escarmouches et batailles. Les individus qui participent à des événements sensationnels, comme les officiers militaires ou les duellistes, parviennent plus facilement à obtenir une Gloire élevée, tandis que les individus discrets, comme les érudits ou les scribes, ont bien moins de chances d'être reconnus. De manière quelque peu surprenante, nombre d'individus d'un très haut rang social tel que l'Empereur ou des daimyos des Familles Impériales disposent d'une Gloire relativement réduite, car il y a peu de chances qu'on les reconnaisse en dehors de leur entourage et des attributs de leur fonction. En effet, peu de personnes dans l'Empire pourraient reconnaître l'Empereur si ce dernier se mettait à voyager dans des vêtements ordinaires et sans la compagnie de sa légion de gardes du corps et de serviteurs.

La Gloire mesure la notoriété et non le prestige. Par conséquent des individus d'un Rang de Gloire inférieur à celui d'un personnage ne n'ont aucune obligation d'obéir à ses ordres. On attend simplement d'eux qu'ils fassent preuve de respect car manquer à cette règle reviendrait à justifier un duel ou d'autres formes déplaisantes d'interactions sociales.

GAGNER DE LA GLOIRE

Gagner ou perdre de la Gloire peut arriver de nombreuses manières, en fonction des actes d'un samurai et de la portée de ses actes sur sa réputation au sein de l'Empire. Les gains et les pertes de Gloire tombent, de manière générale, hors du contrôle direct d'un individu car ces gains et ces pertes sont intimement liés à la manière dont les autres parleront des actes du personnage. Tout comme pour l'Honneur, il appartient au MJ de décider si les gains et les pertes de Gloire indiqués ci-après deviennent automatiques ou restent soumis à son appréciation finale.

EFFETS DE LA GLOIRE

Plus le Rang de Gloire d'un samurai s'élève, plus la probabilité devient grande qu'on le reconnaisse lorsqu'il rencontre des individus qu'il n'a précédemment jamais vu. Lorsque cela arrive, le MJ peut effectuer un jet de Connaissance: Héraldique/Intelligence (ND 50) pour le compte des nouveaux venus. Ce ND est réduit d'une valeur égale au Rang actuel de Gloire du personnage multiplié par 5. Si ce jet réussit, les nouveaux-venus reconnaissent le samurai pour ce qu'il est et réagiront alors en conséquence.



STATUT

Rokugan est une société féodale, et le Statut y mesure le rôle et l'influence d'un individu. Ceux qui disposent d'un Statut élevé commandent à plus de ressources, d'hommes, de richesses... Ceux qui disposent d'un faible Statut ne disposent que de peu d'autorité et peuvent finalement n'avoir du contrôle que sur leur propre personne. Le Statut n'évolue que peu fréquemment. De manière générale, la seule manière pour un personnage d'accroître son Statut consiste à obtenir des promotions d'individus placés plus haut que lui dans la hiérarchie familiale, clanique ou impériale.

TABLE 2.4: GAINS ET PERTES DE GLOIRE

Accomplir une Quête	Gain de Points de Gloire égaux à la moitié du Rang de Gloire du samurai qui ordonne la quête.
Apprentissage	Gain de un Rang de Gloire lors du gain de un Rang de Réputation.
Artisanat	Gain de un Point de Gloire pour chaque Augmentation obtenue lors de la création d'un objet.
Défaite	Perte d'un nombre de Points de Gloire égal au Rang de Gloire de l'adversaire pour un officier qui perd une bataille ou pour un duelliste qui perd un duel.
Déshonneur Familial	Perte de un Rang de Gloire si un parent proche accomplit un acte justifiant le seppuku.
Duels	Gagner honorablement un duel rapporte un nombre de Points de Gloire égal à 1/3 du Statut ou de la Gloire de l'adversaire (plus bas des deux).
Escarmouches	Gain de 1 Point de Gloire pour avoir vaincu des bandits, des ronin...
Guerre	Gain de 3 Points de Gloire pour avoir survécu à une bataille, ou gain de 6 Points si le personnage se trouve du côté du vainqueur.
Immortalité	Après la création d'une œuvre d'art, gain d'un nombre de Points de Gloire égal au Rang de Gloire du plus notable des admirateurs.
Indifférence	Être volontairement ignoré en raison d'anciennes mauvaises actions implique que les gains de Gloire sont réduits de 1 Point et que les pertes sont augmentées de 2 Points.
Mariage	Augmentation du Rang de Gloire du moins glorieux des deux époux à un Rang de moins que le Rang du plus glorieux.
Oisiveté	Perte de un Point de Gloire pour chaque semaine passée sans gain de Gloire.
Présents	Gain d'un nombre de Points de Gloire égal au Statut ou à la Gloire (plus bas des deux) de la personne qui offre si elle possède un Statut plus élevé que celui du personnage.
Pris à Mentir	Perte du double des Points de Gloire normalement gagnés pour l'acte sur lequel le samurai a été pris à mentir.
Reconnaissance	Reconnaissance publique d'un individu de Statut 7+, gain de 1 Rang de Gloire.
Romance	Un point de Gloire pour déclarer être amoureux publiquement (sans révéler l'identité de l'être aimé).
Se Vanter en Public	Après avoir gagné de la Gloire, s'en vanter en public permet de gagner 1 Point de plus.
Statut	Gain d'un nombre de Points de Gloire égal au nombre de Points de Statut gagnés.
Vendetta	Se venger d'un ennemi rapporte des Points de Gloire équivalents au Statut ou à la Gloire (plus bas des deux) de ce dernier
Voler la Gloire	Gain du montant de Gloire normalement gagné dans l'accomplissement de l'acte usurpé.

TABLE 2.5: RANGS DE GLOIRE

Héros Légendaire	10
Champion d'Émeraude	8
Champion de Clan	8
Champion de Jade	7
Héros de Guerre Renommé	7
Fameux Poète, Auteur, Artiste	6
Daimyo Familial d'un Clan majeur	6
Fameux Artisan	6
Chancelier Impérial	6
Héraut Impérial	6
Shogun	6
Voix de l'Empereur	6
Rikugunshokan (commandant d'une armée)	6
Shireikan (commandant de plusieurs légions)	5
Héros de Guerre Victorieux	5
L'Empereur	4
L'Impératrice	4
Conseiller Impérial	4
Champion de Clan Mineur	4
Daimyo des Familles Miya, Otomo, Seppun	4
Taisa (commandant d'une légion)	4
Héros de Guerre Vaincu (honorablement)	4
Chui (commandant d'une compagnie)	3
Magistrat d'Émeraude, Magistrat de Jade	3
Enfant de l'Empereur	3
Geisha	3
Gunso (commandant d'un escadron)	3
Hatamoto (chef des suivants d'un daimyo)	3
Légionnaire Impérial, Légionnaire de Jade	3
Gouverneur Provincial	3
Gouverneur d'une Cité	2
Magistrat de Clan	2
Karo (conseiller d'un gouverneur ou d'une famille)	2
Nikutai (premier officier d'un gunso)	2
Messager Impérial	2
Daimyo d'une Famille Vassale	2
Artisan, Marchand, Diplomate	1
Administrateur d'un Domaine, Hohei (soldat)	1
Soldat Paysan, Guerrier Paysan	0.5
Membre Influent d'un Village, Samurai Vassal	0.5

TABLE 2.6: RANGS D'INFAMIE

Bandit	1
Meurtrier	2
Exilé	4
Conquérant (héros de guerre impitoyable)	4
Gaijin (diplomate)	5
Gaijin (tout autre)	6
Maho-tsukai	8
Ninja	8
Sombre Seigneur de l'Outremonde	10

INFAMIE

Les personnages qui gagnent de la Gloire lorsqu'ils commettent des actes criminels et déshonorables peuvent au lieu de cela gagner de l'Infamie. Cette caractéristique ressemble à la Gloire de manière générale, mais les personnages qui en disposent inspirent le peur et la répulsion plutôt que le respect et l'admiration. L'infamie se gagne de la même manière que la Gloire, mais essentiellement pour des actes monstrueux ou terrifiants, typiquement ceux qui impliquent normalement des pertes d'Honneur. On reconnaît les individus qui disposent d'un Rang d'Infamie de la même manière que s'ils disposaient d'un Rang de Gloire, seule la réponse liée à la reconnaissance changera. Si un personnage dispose à la fois de Rangs de Gloire et d'Infamie, la somme des deux doit être utilisée pour déterminer si le personnage sera reconnu ou non.

Les Points et les Rangs d'Infamie peuvent plus facilement être gagnés grâce au Désavantage Infâme, ou grâce à ses actes en cours de jeu (à la discrétion du MJ).



GAINS & PERTES DE STATUT

Le Statut peut être gagné lors de la promotion formelle d'un samurai par son seigneur ou par un autre membre haut placé de la bureaucratie impériale. De telles promotions viennent généralement de la reconnaissance des services rendus de manière glorieuse ou de manœuvres et de décisions politiques. La perte de Statut n'est pas non plus une chose très commune, car décidée par les mêmes individus que ceux qui offrent les promotions, mais en punitions sanctionnant l'échec ou l'incapacité à accomplir son devoir. Peu de choses peuvent être faites pour empêcher une perte de Statut. On peut envisager que, en cas de perte injuste, le samurai puisse faire appel au supérieur du responsable de sa destitution. Si l'injustice de cette décision apparaît alors comme évidente, le samurai récupérera alors son Statut et le responsable de l'injustice perdra de l'Honneur. En revanche, si la contestation se révèle injustifiée, la perte de Statut n'en sera qu'accentuée.

TABLE 2.7: RANGS DE STATUT

L'Empereur	10
L'Impératrice	9.9
La Voix de l'Empereur	9.5
Enfant de l'Empereur	9.4
Daimyos des Familles Miya, Otomo, et Seppun	9.3
Champion d'Émeraude, Champion de Jade, Shogun	9
Chancelier Impérial, Conseiller Impérial	9
Champion de Clan Majeur	8
Champion de Clan Mineur	7.5
Héraut Impérial	7
Trésorier Impérial	7
Daimyo des Familles des Clans Majeurs	7
Rikugunshokan (commandant d'une armée)	7
Hatamoto (chef des suivants d'un daimyo)	6
Gouverneur Provincial	6
Shireikan (commandant de plusieurs légions)	6
Gouverneur d'une Cité	5
Taisa (commandant d'une légion)	5.5
Chui (commandant d'une compagnie)	5
Daimyo d'une Famille Vassale	5
Karo (conseiller en chef d'un seigneur)	4.7
Magistrat de Jade ou d'Émeraude	4.5+
Magistrat de Clan	4+
Gunso (commandant d'un escadron)	3
Samurai Standard d'une Famille Impériale	3
Diplomate, Gokenin (responsable d'un domaine)	2
Shisha (messenger impérial)	2
Nikutai (premier officier d'un gunso)	1.5
Samurai standard d'un Clan Majeur ou Mineur	1
Hohei (soldat)	1
Moine Standard de la Confrérie de Shinsei	1
Ji-samurai (familles vassales)	0.5
Ronin	0
Ashigaru (soldat paysan)	0.4
Doshin (officier de village)	0.3
Budoka (guerrier paysans)	0.2
Artisan, Marchands	0.1
Conscrit Paysan	0.0
Saltimbanque, Geisha	-1
Travailleur de Cuir, boucher	-4
Bourreau	-5
Fossoyeur	-8
Ninja	-10

EFFETS DU STATUT

Le Statut donne à un samurai de l'autorité sur les samurai de moindre Statut, mais uniquement si ces individus obéissent à la même hiérarchie. Ainsi, un samurai du Clan du Lion de Statut 3 ne pourra pas donner d'ordre à un samurai du Clan de la Mante d'un Statut 2, à moins que ces deux individus n'appartiennent à la même organisation militaire ou sociale; dans tous les autres cas, Le Lion n'a aucune autorité sur le Mante. Autrement, et de manière plus générale, le samurai du Clan du Lion pourra cependant commander aux samurai de son Clan disposant d'un Statut inférieur au sien. Toutefois, un samurai doit toujours être prudent lorsqu'il commande à des individus de moindre Statut, car il doit veiller à ce que ses ordres n'entrent pas en conflit avec les ordres qui auraient pu être précédemment donnés par un autre samurai d'un Statut supérieur au sien. De tels contre-ordres ne peuvent apporter qu'une perte d'Honneur et parfois même de Statut.

MOINE

Les moines occupent une position unique au sein de l'ordre social de l'Empire d'Émeraude. Même respectés pour leur sagesse et leur dévotion au Tao de Shinsei, ils n'ont pas de réelle place au sein de la société rokugani. Les moines disposent d'un Statut de 1 et d'une Gloire de 0. Ils peuvent gagner Gloire et Statut, mais uniquement au rythme de la moitié des gains normalement obtenus par des individus membres de la caste des samurai.

