

Sébastien Mège

Premières Missions



Aides de jeu
pour la 4^e et la 5^e édition

Premières Missions

Sébastien Mège

Auteur : Sébastien Mège

Nouvelliste

Marc « Kuni Kaze Ji » Axcerias.

Direction artistique : Sébastien Mège

Illustration de couverture : Irwin Piot

Illustrations

Alice, <http://agence-superette.com>

Anna « Tasia » Demarchi, <https://fan-tasia.deviantart.com>

Camille Simonnet

Carmen Blanca Martínez Ceballos, <https://bayra.deviantart.com>

Chantalle Grummet, <https://mrsgee.deviantart.com>

Eren, <https://www.deviantart.com/flane-erenaeoth>

Francisco Souza Aguirre, <https://www.deviantart.com/yoritomodaishogun>

Gabrielle Delpy

Gwenaëlle Soullard, <https://gwensoullard.carbonmade.com>

Irwin Piot, <https://irwin104.deviantart.com>

Luca Clemente, <https://www.deviantart.com/ocioproduction>

Luxorem, <https://www.deviantart.com/luxorem>

Meidelev, www.instagram.com/meidelev

Ortega Perez « Shoujiko » Leyre, <https://shoujiko.deviantart.com>

Tiago Fernandes, <https://tfernandesart.deviantart.com>

Traductrice : Marianne Lemonier

Maquettiste : Sébastien Mège

Relecteurs

Mike « Togashi Hikuchi », Nans Naudier, Manon Mabilat

Prétirés 4^e éd : Florent Touzeau Genty et Sébastien Mège

Conversion 5^e éd : Voxanimus, solid_cardboard et Val JB

Testeurs

Toutes les personnes que j'ai pu croisé en convention ou en association, avec ou sans Nikau comme MJ de renfort. Les parties au JCE de mars 2018 à Paris restent un excellent moment passé ensemble. Il y eu tellement de testeurs que retenir les noms de chacun fut difficile et que certains ne souhaitaient même pas être cités. Parmi les noms à citer, de mémoire : Mathieu Nedeljkovic, Olympe, Emilie, Claudine, Eric Dubourg, Sylvain Rybère. L'association Némésis avec les joueuses et joueurs qui ont testé les aventures. <https://www.facebook.com/groups/association.nemesis>

REMERCIEMENTS

Sébastien Mège : Aux gens de ce livre. À celles et ceux qui y ont contribué et à celles et ceux qui le font vivre. À toutes les personnes qui ont travaillé sur Esprit de Famille et qui ont accepté de rempiler pour Premières Missions. À toutes les nouvelles personnes qui ont intégré l'équipe pour que cette publication voie le jour. À Mike et Nans, toujours aussi assidus, sérieux et professionnels lors des relectures et sans qui la qualité finale aurait été moindre. À Manon, pour une relecture dans un français plus correct. À Thierry Dambermont pour avoir mis en ligne des vidéos de formation sur In Design. À Luca et Francisco pour leur disponibilité infaillible à continuer les culs-de-lampe. À Eins pour m'avoir aimablement secondé dans ma première maquette. Tes conseils professionnels sur In Design m'ont beaucoup aidé.

Première édition, janvier 2019.

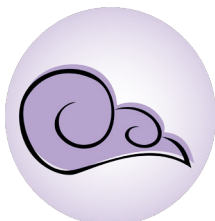
Sommaire

PJ

MJ

4^E ED : CRÉATION DE PERSONNAGE	4
STYLES DE COMBAT	4
À une main	4
À deux mains	4
À mains nues	4
Bouclier	5
À cheval	5
Autres animaux (option avancée)	5
Engins de siège (option avancée)	5
À LA CRÉATION	6
Anneaux et Traits	6
Les Compétences les plus utiles	6
NOUVELLES RÈGLES	7
Avantages	7
Désavantages	7
Voies Alternatives	7
CLANS MINEURS (OPTION AVANCÉE)	9
AUTRES GROUPES	9
4^E ED : MÉMORANDUM RÈGLES	10
5^E ED : CRÉATION DE PERSONNAGE	13
NOUVELLES RÈGLES	13
Avantages	13
Désavantages	13
Voies Alternatives	14
CLANS MINEURS	
(OPTION AVANCÉE)	15
AUTRES GROUPES	15

4^E ED : SCÉNARIOS	16
SCÉNARIO #1	16
SCÉNARIO #2	16
SCÉNARIO #1 : AIDES DE JEU	17
SCÉNARIO #3	19
SCÉNARIO #5	20
SCÉNARIO #6	22
5^E ED : SCÉNARIOS	23
SCÉNARIO #1	23
SCÉNARIO #2	23
SCÉNARIO #3	24
SCÉNARIO #5	25
SCÉNARIO #6	27



4^E ED / 5^E ED PJ - MJ : PRÉSENTATION DES PRÉTIRÉS

PRÉTIRÉS	30
EN UN COUP D'ŒIL	31



4^e ed : Création de personnage

STYLES DE COMBAT

Le samouraï historique du Japon se bat en kimono et au katana. Il porte également en temps de guerre une armure plus ou moins protectrice, facilement reconnaissable à ses grandes épaulettes rectangulaires tombant jusqu'au coude et ses casques à cornes.

Le samouraï de L5A ne déroge en rien à cette règle. Le style de combat de votre personnage sera très majoritairement au katana qu'il le manie à une ou à deux mains. D'autres styles de combat existent mais ils sont plus rares et leur considération sociale varie en fonction de chacun.

Les castes inférieures n'ont pas le droit de porter le daisho. Ils utilisent la lance (yari), les couteaux (sai), ou d'autres outils agricoles comme le kama ou le nunchaku.

À une main

Le katana est l'arme de prédilection du samouraï. Quasiment toutes les Écoles de bushi incluent l'enseignement du katana et très souvent des techniques spécifiques pour cette arme. D'autres armes sont également très répandues et sont socialement bien acceptées. Le Clan du Crabe est célèbre dans le maniement du tetsubo, une arme de guerre qui écrase les carapaces des monstres. Le Phénix apprécie la fluidité et l'allonge du naginata, une arme d'hast qui entaille facilement l'adversaire. Le Clan de la Mante utilise des couteaux ou des chaînes car ce sont des armes qui résistent mieux aux embruns et à la rouille.

À deux mains

Le Clan Mineur de la Guêpe (ou Famille Majeure Tsuruchi du Clan Majeur de la Mante) est devenu le plus meurtrier utilisateur de l'arc. L'arc est apprécié comme arme de second choix pour des raisons pratiques. Mieux vaut tuer quelques ennemis de loin pour réduire leur nombre, avant d'engager le corps à corps. La technologie à Rokugan (même pour des Shinjo ou Tsuruchi) ne permet pas à un arc d'être toujours bandé. En cas de combat, l'archer devra passer du temps pour bander son arc. Ses assaillants le lui laisseront-il ?

Posséder une arme de corps à corps dans chaque main est l'apanage du **Clan du Dragon** avec l'École de Bushi Mirumoto. Ce style offensif et défensif dotera votre personnage d'un visuel martial unique à travers une technique reconnue et exclusive au Clan du Dragon (voir encart).

Dans une mesure beaucoup plus modeste, le **Clan du Lion** et une fraternité de rônins bienveillante d'Otosan Uchi utilisent l'éventail de guerre en combat. Ce dernier dans une main et le katana dans l'autre doteront votre personnage d'un style de combat atypique et défensif.

À mains nues

L5A est un jeu axé sur des samouraïs avec un katana dans la main. Les options de jeu pour interpréter un combattant à mains nues sont limitées et peuvent être catégorisées selon : Clan Majeur, Clan Mineur et Moine de la Confrérie de Shinsei.

Les règles de lutte (Empoignade, p. 88) en 4^e ed sont bien décrites, malgré des phases séquentielles qui semblent lourdes. Je conseille aux tables de débutants de recopier les règles d'Empoignade sur une feuille à part pour respecter l'enchaînement des séquences.

De manière générale, Jiu-jitsu est la compétence pour attaquer à mains nues et l'Avantage Poings de Pierre (en 4^e ed, p.152) renforcera les dégâts de votre personnage.

Comme Premières Missions s'adresse à des personnages de Rang 1, certaines options ne seront pas accessibles car trop élevées, très compliquées à jouer ou mal équilibrées en 4^e éd.

Mais par souci de présentation de l'univers de L5A, les options de combat à mains nues sont listées ci-après.

Au niveau des personnages de Clans Majeurs, choisissez parmi les Clans du Crabe, du Dragon, de la Licorne ou de la Mante.

Pour le Crabe, vous avez le Hida Pragmatiste (Empire d'Émeraude en 4^e ed, p.247) et le Sumai Wrestler (lutteur sumotori) dans le Book of Earth (non traduit en français), p.191. Malheureusement l'école du Hida Pragmatiste pêche par ses Rangs 2 et 4. D'un côté, je trouve qu'il y a une incohérence entre le descriptif (une école de lutte valorisant la force brute) et son besoin d'augmenter la spiritualité de son personnage par un Vide à 3 pour profiter des techniques d'école. Le Hida Pragmatiste est trop terre à terre pour penser aux choses immatérielles, comme l'est la spiritualité (représentée par le Vide). D'un autre côté, Premières Missions est calibré pour des Rangs 1 et vous pourrez toujours convenir des arrangements de règles au moment de l'acquisition du Rang 2. Les bonus du Rang 1 sont corrects.

Le Sumai Wrestler est une Voie Alternative de Rang 2, donc inaccessible pour jouer à Premières Missions. La technique permet d'assurer sa prise et d'infliger des dégâts. L'équilibrage technique est très bien.

Pour le Dragon, l'école du Moine Tatoué de Togashi offre de loin la meilleure option de jeu pour un combattant à mains nues, même s'il ne prend de l'ampleur qu'à partir du Rang 2. L'école est très bien équilibrée et la sélection de Tatouages offrira une grande souplesse pour personnaliser votre personnage.

Pour la Licorne, la Voie Alternative de Unicorn Bariqu Wrestler (Lutteur Bariqu Licorne), présentée dans Book of Earth (p.193) est inaccessible pour Premières Missions car elle est de Rang 2. Comparée au Sumai Wrestler, la technique offre plus de contrôle, mais n'inflige aucun dégât. Je la trouve moins équilibrée car elle offre moins de possibilités de jeu.

Pour la Mante, le Bushi Yoritomo est un véritable touche-à-tout. Formé à l'école de la vie sur les navires, il est habitué à se battre avec des tessons de bouteilles et tout ce qui lui passe sous la main. Néanmoins, vous n'obtiendrez pas de techniques à mains nues à proprement parler.

Clans Mineurs et Confrérie de Shinsei (Option avancée). Au niveau des personnages de Clans Mineurs, choisissez parmi les Clans du Blaireau ou du Lièvre.

La lutte est le sport le plus prisé dans le **Clan du Blaireau**. L'école du Bushi Ichiro musclera votre personnage d'une force impressionnante. Trois des cinq Rangs (dont le Rang 1) reposent sur la Force. Malheureusement, vous ne posséderez aucune technique particulière quand vous serez en situation de lutte.

L'école de Bushi Usagi du **Lièvre** apporte énormément de mobilité dans les combats. Les bonds du lièvre sont magnifiquement bien adaptés dans les règles. Le combat à mains nues est faiblement présent mais comparé aux autres règles, il reste supérieur.

La Confrérie de Shinsei possède de très bonnes options de jeu pour un Rang 1 pour un combattant à mains nues. En 4e ed dans le Ldb, piochez dans les Ordres des Quatre Temples ou du Temple d'Osano-Wo pour l'école de votre personnage. Puis, pour les Kiho, je vous conseille : Poing de l'air (p. 263), Flots en toute chose (p. 263), Poing d'acier (p. 264) et Voie de la Terre (p. 265).

Si vous souhaitez ajouter à votre moine un style martial plus mystique et avec un bâton, le Book of Water (non traduit en français) propose de bons Kiho p.188. Ces Kiho doteront votre moine de quelques effets magiques additionnels en utilisant votre bâton.

Bouclier

Le bouclier est beaucoup trop exotique pour la culture asiatique dont s'inspire L5A. De plus, le katana monopolise très souvent les deux mains. De fait, aucune technique n'existe pour jouer un samouraï avec un bouclier. Les Clans de la Licorne ou de la Mante ont probablement déjà rencontré le style de combat avec une épée et un bouclier au contact des cultures étrangères.

Mais ils n'ont jamais osé se l'approprier, car l'enjeu social en est trop important. Un tel style de combat serait totalement révolutionnaire au pays des samouraïs. Il casserait toutes les traditions et remettrait en cause les règles inflexibles sur l'art de la guerre. Les autres Clans ne rateraient pas l'occasion de traiter enfin de barbares les Clans de la Licorne et de la Mante et d'en profiter pour les expulser définitivement de Rokugan. L'Empire d'Émeraude n'aime pas le changement. Le dernier en matière d'art de la guerre remonte au retour du Clan de la Licorne dans Rokugan, après neuf siècles d'exploration, et l'apparition de la cavalerie militaire.

À cheval

Le Clan de la Licorne revint dans Rokugan après neuf siècles d'exploration des terres étrangères. Il dut guerroyer contre les autres Clans de Rokugan pour se faire accepter. Il remporta ses batailles grâce à une toute nouvelle arme : la cavalerie militaire. Progressivement, tous les autres Clans reconnurent l'efficacité du cheval en temps de guerre et progressèrent en équitation, mais les meilleurs cavaliers restent ceux de la Licorne. Pour votre samouraï, qui dit cheval, dit espace pour se battre à ciel ouvert, écurie pour l'entretenir et place pour le monter. Même au sein de la Licorne il serait mal convenu de déjeuner sur son cheval pendant que les autres samouraïs mangent en tailleur sur les fourrures ou tatamis. Un cheval prend de la place et tous les scénarios ne s'adaptent pas forcément à cette contrainte. Fort heureusement, les Écoles du Clan de la Licorne prennent en compte ce fait pour pénaliser le moins possible un samouraï Licorne à pied.

Autres animaux (option avancée)

Dans L5A, il est rare d'utiliser d'autres animaux que le cheval pour le combat. La relation animal-samouraï est d'ordre spirituel

et véhicule la paix. Les options de jeu ci-dessous sont déconseillées pour des joueurs débutants et ne sont pas adaptées à Premières Missions. Elles vous sont présentées par souci de présentation de l'univers de L5A.

Le Clan Mineur du Renard (ou Famille Majeure Kitsune du Clan Majeur de la Mante), respecte l'harmonie de la faune et de la flore. Il est en contact très proche avec les esprits-animaux. À haut niveau (Rang 3 en 4e édition), votre druide samouraï pourra même se transformer en animal de son choix ou faire appel à ceux dont il a besoin. Néanmoins, un Shugenja Kitsune n'oserait utiliser des animaux pour se défendre. Quel Honneur gagnerait-il ?

La Famille Matsu du Clan du Lion élève et dompte des lions. L'animal étant sauvage, il vit exclusivement dans des parcelles protégées dans le Clan du Lion. Un PJ qui veut interpréter un Dompteur Matsu est tributaire des plaines où vivent ses lions.

Le Clan Mineur du Faucon (ou Famille Majeure Toritaka du Clan Majeur du Crabe) élève des faucons. Il n'existe aucune règle officielle pour un PJ Faucon pour jouer avec ces animaux.

Le Clan de la Grue élève des faucons pour l'aider dans son art de la chasse. Le PJ aura besoin d'un peu d'entraînement pour dresser son animal (Voie Alternative de Rang 2 dans Second City Box).

Le Clan de la Mante (qu'il soit Mineur ou Majeur) apporte l'exotisme dans L5A. Des perroquets chatoyants, des oranges-outans et tous autres animaux atypiques trouvent leur place sur l'archipel ou les enclaves continentales de la Mante. En revanche, il n'existe aucune règle officielle pour un PJ Mante pour jouer avec ces animaux

Le Clan de la Licorne élève des chiens de guerre. Ces animaux surveillent les yourtes montées dans les immenses plaines ouvertes du Clan. Être éleveur de chiens de guerre demande énormément de patience (Rang 4 en 4e édition).

Engins de siège (option avancée)

L'art de la guerre est le sujet de prédilection de tous les bushi. Le siège est une forme de combat où excellent les Clans du Crabe et du Lion. Il demande à ce que votre samouraï soit toujours assigné au même lieu pour profiter des Techniques apprises. Si les parties ne sont pas orientées vers les sièges de guerre, les capacités de votre personnage ne seront pas toujours utilisées au maximum. Les options de jeu ci-dessous sont déconseillées pour des joueurs débutants et ne sont pas adaptées à Premières Missions. Elles vous sont présentées par souci de présentation de l'univers de L5A.

Le Clan du Crabe dispose des meilleurs choix de jeu pour jouer un samouraï érudit en matière de siège de guerre, tout en lui donnant une bonne souplesse quand il n'a pas une baliste sous la main. Car transporter une catapulte avec les boulets enflammés plus la main-d'œuvre pour manier le tout ne se trouve pas dans la ceinture de votre samouraï.

Le Clan du Lion possède de bons stratèges de guerre. Mais les règles se situent à haut niveau (Rang 3 en 4e édition). Il vous faudra d'abord gravir les échelons de la hiérarchie militaire pour en profiter

Anneaux et Traits

En 4^e édition, les Traits donnent la puissance des jets car ils déterminent le nombre de dés à garder. Ils sont donc plus difficiles à augmenter à chaque Rang que les Compétences. Il est conseillé d'acquérir le Rang 3 dans l'Anneau ou le Trait le plus représentatif de votre École, particulièrement une Agilité à 3 pour les personnages bushi. Cette augmentation donnera un point fort à votre personnage.

La liste ci-dessous n'est qu'un exemple généralisé en fonction de la balise d'École.

- Artiste : Air.
- Bushi : Terre (points de vie), Réflexes (Initiative et ND d'armure), Agilité (attaque) ou Force (dégâts).
- Courtisan : Air ou Perception (enquête).
- Moine : Vide.
- Ninja : Air (initiative et interaction sociale) ou Feu (attaque et connaissance).
- Rônin : Terre (points de vie) ou Agilité (attaque).
- Shugenja : l'Anneau de votre Affinité ou Vide.

COMPÉTENCES

Les Compétences d'École donnent une excellente base de jeu. Nous conseillons aux joueurs d'augmenter au moins trois Compétences au Rang 3, dans les domaines cruciaux de leur personnage.

La liste ci-dessous n'est qu'un exemple généralisé en fonction de la balise d'École.

- Artiste : Art, Artisanat, Comédie et Spectacle.
- Bushi : Art de la guerre, Kenjutsu et Iaijutsu.
- Courtisan : Calligraphie, Courtisan, Enquête, Étiquette et Sincérité.
- Moine : Bâton, Méditation, Jiu-jitsu et Connaissance : Théologie.
- Ninja : Athlétisme, Discrétion, Enquête et Ninjutsu.
- Rônin : Athlétisme, Commerce et Kenjutsu.
- Shugenja : Art de la magie, Calligraphie et Connaissance.

Les Compétences les plus utiles

Les Compétences d'un personnage orientent sa façon de jouer. Tout joueur, débutant ou expérimenté, est en droit de se poser la question si son personnage est suffisamment viable pour les aventures à venir. Même si la réponse appartient à chaque MJ en fonction des thématiques qu'il souhaite aborder dans ses aventures, certaines compétences sont récurrentes dans toute partie de L5A.

Ne pas posséder toutes les Compétences indiquées ci-dessous ne veut pas dire que votre personnage sera dans une impasse. Il est préférable de répartir ces compétences entre les différents personnages du groupe. La synergie de groupe autour de la table en sera renforcée.

Certaines compétences peuvent être éloignées de l'historique de votre personnage. Par exemple, on voit mal comment un courtisan habitué aux cours posséderait Art de la Guerre ou Kenjutsu, deux Compétences liées au monde des bushi. Pour la cohésion de la table, il est souhaitable de se répartir, si possible, les Compétences en fonction du rôle et du personnage de chacun.

Pour vous aider à choisir en un coup d'œil, les balises d'École sont placées à côté de chacune des Compétences. Il ne s'agit que d'indications générales que votre personnage est libre de respecter ou non. **L'essentiel est que vous créiez un personnage qui vous convienne et que vous aurez plaisir à jouer.**

- **Art de la guerre (Bushi).** Être le général d'un combat de masse et mettre en place une tactique martiale est toujours de bon aloi quand on est un bushi.
- **Art de la magie (Shugenja).** Cette Compétence devrait être réservée aux shugenja. Elle leur permet de mieux connaître les desiderata des Fortunes avec lesquelles ils parlent. De plus, cette Compétence est cruciale pour eux car elle leur permet de mieux lancer leurs Sorts à travers les Jets d'Incantation.
- **Connaissance : Bushido (Toutes).** Permet de déterminer le Rang d'Honneur d'un samouraï et de se situer par rapport au Bushido. C'est toujours très pratique quand le personnage est confronté à des questions d'honneur et de moralité. Cette Compétence n'est pas non plus un garde-fou. Le joueur reste maître de ses erreurs, volontaires ou non, et le MJ ne devrait pas donner de réponse toute faite au joueur.
- **Connaissance : Héraldique (Toutes).** Tous les samouraïs portent des mōns sur leurs vêtements. En les identifiant, le samouraï sait à qui il a affaire. Il évitera ainsi les fautes d'étiquette.
- **Courtisan (Courtisan).** Se renseigner, manipuler les autres et les faire parler est un don précieux pour connaître les relations entre les samouraïs. Certains samouraïs peu scrupuleux utilisent Courtisan pour découvrir les secrets honteux de leurs interlocuteurs ou les piéger avec leurs propres paroles, d'autres essaient de trouver des solutions pacifiques aux problèmes rencontrés. La Compétence Courtisan convient assez peu pour mentir, contrairement à la Compétence Sincérité. En revanche, dire des demi-vérités ou lancer des rumeurs est le domaine de la Compétence Courtisan. En langage abusif, cette Compétence sert pour attaquer socialement et politiquement son interlocuteur.
- **Enquête (Toutes).** Employée avec le Trait Perception, Enquête fait appel aux cinq sens et dotera votre samouraï de talents de détective. Employée avec le Trait Intuition, Enquête dévoilera la psychologie de votre interlocuteur et, à travers son comportement, les non-dits révélateurs sur ce qu'il pense vraiment.
- **Étiquette (Toutes).** Savoir se tenir en société est un gage d'éducation de tout samouraï. Étiquette vous permettra aussi de défendre poliment votre honneur sans être obligé de réparer l'affront par un duel iaijutsu. Cette Compétence est le pendant social défensif de Courtisan.
- **Iaijutsu (Bushi).** La Compétence indispensable pour laver son honneur quand le duel iaijutsu est inévitable.
- **Kenjutsu (Bushi).** La Compétence indispensable à tout samouraï lors des escarmouches ou des combats de masse. En langage abusif, cette Compétence sert pour les jets d'attaque.
- **Sincérité (Toutes).** La langue est à la fois l'outil de la vérité et celui du mensonge. Être sincère dans L5A signifie la manière dont votre personnage va utiliser les mots. En cas d'honnêteté, on parlera de diplomatie aux accents de vérité. En cas de tromperie, on parlera de mensonge aux accents fourbes. Dans tous les cas, votre personnage doit sembler suffisamment convaincu de ce qu'il dit pour que son interlocuteur le croie.

NOUVELLES RÈGLES

Les règles proposées ci-après sont adaptées pour la 4^e édition.

Avantages

DON INNÉ [SPIRITUEL] (7 POINTS)

L'Avantage Don Inné est décrit dans le Ldb, p.149. Il s'agit plus d'un outil scénaristique pour le MJ que d'un pouvoir actif pour le PJ. Voici une liste d'exemples supplémentaires propres à Premières Missions.

Trouver la faille. D'un simple regard sur les décombres et en réussissant un Jet de Perception ND15, vous déterminez les causes de dégâts matériels conséquents (éboulement d'une bâtisse, effondrement des berges, incendie d'un entrepôt, etc.). Vous entrevoyez la méthode pour réparer le plus efficacement les dégâts causés. Il s'agit d'une intuition de votre part, non de preuves évidentes ou de quelque chose de formel.

Proche du peuple. Vous ressentez la tendance sociale d'un lieu à travers des émotions fortes (ex. : amour, haine, colère, joie, paix, peur, pensées criminelles, vengeance, bienveillance, compassion, injustice). Cet Avantage s'opère à proximité d'un lieu ou de personnes précises. Pour mieux discerner les effets de votre don, le MJ peut vous autoriser un Jet d'Intuition ND20. Les moines achètent cet Avantage pour 1 point de moins.

NATIF DE TAKAOKA [MENTAL] (3 / 6 / 9 POINTS)

Takaoka est la plus célèbre ville indépendante de Rokugan. Livrée à elle-même, ses habitants sont confrontés à toutes les situations. Votre personnage est très débrouillard puisqu'il vit à Takaoka. Choisissez une Compétence pour chaque Rang pris dans cet Avantage. Quand vous effectuez un Jet sans Compétence dans l'une des Compétences sélectionnées, en dépensant un Point de Vide, vous obtenez deux Rangs dans cette Compétence (au lieu d'un habituel).

VIE AU GRAND AIR [PHYSIQUE] (5 POINTS)

Vous connaissez bien l'environnement dans lequel vous avez grandi.

Le type de terrain urbain ne fonctionne que dans les grandes villes. Les autres types de terrain fonctionnent hors des grandes villes (à l'appréciation du MJ). Choisissez un seul type de terrain particulier :

- Côtes (marais, plages, zones à -3 km de l'océan, d'un grand lac ou d'un fleuve...)
- Forêts (bois, jungles...)
- Montagnes (contreforts, collines, sommets...)
- Plaines (prairie, steppes...)
- Urbain (remplacez la Compétence Chasse ci-dessous par Commerce).
- Volcans (volcans sous-marins et montagneux, incendie en cours...)

Quand vous dépensez un Point de Vide pour augmenter votre Jet en Chasse, Athlétisme ou Connaissance (du lieu), vous obtenez un bonus de +2g1 (au lieu du +1g1 habituel). Vous ne pouvez prendre cet Avantage qu'une seule fois.

Les rôlins peuvent acheter cet Avantage pour un point de moins.

Note : Pour Premières Missions, Forêts, Plaines et Urbain seront les options les plus utilisées.

Désavantages

ÉTOURDI [MENTAL] (1 POINT)

Vous êtes étourdi. À chaque fois que vous devez vous rappeler quelque chose, vous subissez une Augmentation sans effet sur le Jet. La plupart du temps, il s'agira d'un Jet d'Intelligence dont le ND est laissé à l'appréciation du MJ.

Vous ne pouvez pas prendre l'Avantage Excellente Mémoire et réciproquement, même s'il provient d'une Technique d'École. Ce désavantage donne 1 point de plus aux courtisans et aux rôlins.

NATIF DE TAKAOKA [SOCIAL] (2 / 5 / 8 POINTS)

L'indépendance de Takaoka est si connue qu'elle porte préjudice à l'aura sociale de votre personnage. Votre Gloire baisse de 0,5. De plus, par Rang du Désavantage, sélectionnez une Compétence dans laquelle vous subirez un malus de 3. Votre première Compétence doit appartenir à la catégorie sociale, les deux autres sont libres (et peuvent elles aussi appartenir à la catégorie sociale). Le malus s'applique face à des samouraïs n'entendant rien à la ville de Takaoka.

SENSIBLE [MENTAL] (5 / 8 POINTS)

Vous savez depuis longtemps que se battre ne résout aucun problème. Même quand vous recevez l'ordre de vous battre contre un rokugani, vous rechignez à le blesser réellement. Avec 5 points, quand vous effectuez un Jet de dégâts (incluant Sorts, Kiho, etc.), vous devez obligatoirement prendre les dés les plus faibles. Avec 8 points, vous ne pouvez pas prendre d'Augmentations pour augmenter vos dégâts (Sorts, Manœuvre des dégâts augmentés, etc.).

Ce désavantage donne 1 point de plus aux Familles Impériales, au Clan du Phénix et aux bushi.

Voies Alternatives

Les deux Voies Alternatives ci-dessous s'adressent à l'École de Héraut Miya. Elles tirent leurs origines des familles Anou et Satoshi, vassales des Miya. Pour chacune d'elles, vous devrez obligatoirement posséder la Compétence indiquée en tant que Compétence d'École. Le joueur est libre de remplacer n'importe quelle Compétence d'École initiale du Héraut Miya par la Compétence désignée dans la Voie Alternative. À part le changement de Compétence et de Technique, les autres règles sont inchangées par rapport au Rang 1 du Héraut Miya.

POINTS AVANTAGES / DÉSAVANTAGES

Si vous utilisez la 4^e édition, référez-vous à la page 104 du Ldb. Créez un personnage de Rang 1.

- Limite conseillée des Avantages : 15 points.
- Limite conseillée des Désavantages : 10 points..

ARCHITECTE ANOU

Kaiu Anou (282-337) était un architecte révolutionnaire. Il mit au point des techniques de construction permettant aux bâtiments d'être plus spacieux, plus robustes et plus élégants. En une décennie, tout Rokugan s'enquit de ses méthodes. Le Clan du Crabe demanda à Anou de recruter les meilleurs architectes et, en deux générations, la haute réputation d'Anou était faite. Les architectes Anou construisirent le Mur d'Anou, entourant Kyuden Miya.

Quand la petite-fille d'Anou reprit la tête de la famille, elle reçut une commande de l'Empereur. Celui-ci voulait vérifier en personne le talent de cette famille par la construction d'un temple à Ootosan Uchi. Il fut si impressionné du résultat en un délai aussi court qu'il nomma la petite-fille d'Anou à la tête de la première famille vassale des Miya. Les talents de bâtisseurs de la Famille Anou allaient servir les besoins de reconstruction de la Bénédiction Miya. Certains samourais Anou refusèrent de servir les Miya pour continuer à faire profiter le Clan du Crabe de leurs immenses talents d'architectes.

Note : Pour donner un cachet plus japonisant à votre partie, Anou se prononce « a-no-o » (le « o » final devient presque un son « ô »).

Rang : 1

Remplace : École du Héraut Miya 1.

Compétence : Ingénierie.

Technique : Bâtir l'Empire. Les constructions de la Famille Anou reflètent la beauté et la durabilité de l'Empire. Vous ajoutez votre Statut à vos Jets d'Ingénierie et aux Jets appropriés lors des sièges de guerre. De plus, vous gagnez une Augmentation Gratuite en Ingénierie pour diminuer le temps de construction. Enfin, quand vous racontez l'histoire des magnifiques bâtisses de l'Empire, les autres se sentent inspirés par cette grandeur. Vous pouvez utiliser cette Technique un nombre de fois par jour égal à votre Rang d'École. Par une Action Complexe et en réussissant un Jet en **Ingénierie / Intuition ND 20**, une personne réverant l'Empereur (au moins 1,0 en Honneur), située à -9 m de vous et capable de vous entendre, bénéficiera de +1g0 dans une Compétence Noble. L'effet dure 1 h par Rang d'École ou jusqu'à utilisation. Une même personne ne peut être inspirée de la sorte qu'une seule fois par tranche de 24 h.

PROTECTEUR SATOSHI

Miya Satoshi était un samourai atypique pour la Famille Miya. Il n'embrassait aucunement les idéaux de négociation, de paix et d'humilité de sa famille. Il rêvait d'action, de combat et de gloire. Il réussit à intégrer une École du Lion, le poussant encore plus dans l'art du sabre et de la bataille. Au moyen d'alliances et profitant de l'actualité tumultueuse de son époque au douzième siècle, il projetait de devenir le daimyo de la Famille Miya. Il détourna des fonds et reçut un nemuranai maudit, le Heaume de Kenshin. Grâce à ce dernier, il était en passe de prendre la tête de sa famille quand Miya Yoto, le daimyo de l'époque, déjoua ses plans et le tua. La Famille Miya enterra l'histoire et l'œuvre de Satoshi pour ne pas se couvrir de honte.

Une décennie plus tard, le fils de Satoshi présentait les mêmes rêves de bataille que son père, mais sans l'agressivité de ce dernier. Il se fit fort de redorer avec sa lame son propre nom de famille, en protégeant les terres des Miya. Il devint un héros et, aujourd'hui, le nom de Satoshi est lavé de sa honte et empreint d'honneur. En récompense de ses actes, le fils de Satoshi reçut l'autorisation de créer sa propre famille vassale. La Famille Satoshi abrite ceux qui ont un sens martial plus poussé que les autres Miya.

OPINION PUBLIQUE ET PERSONNELLE SUR LA COMPÉTENCE DÉGRADANTE

Est appelée « dégradante », toute Compétence dont la vision sociale et morale ne correspond pas au Bushido. Il faut également ajouter les notions de « Pas vu, pas pris » et la conscience de votre personnage vis-à-vis du Bushido (son Rang d'Honneur, Ldb 4^e ed. p.90) pour déterminer s'il perd réellement de l'Honneur en utilisant une Compétence Dégradante. Certaines Techniques d'École immunisent même leurs élèves contre la perte d'Honneur lorsqu'ils usent de pareilles Compétences. Les justifications sont diverses. En voici trois exemples :

Le Clan du Scorpion invoque la Vertu de Loyauté envers l'Empereur pour justifier ses assassinats (ex. de Compétences : Ninjutsu, Artisanat (Poisons) et Discrétion).

Les Yasuki du Clan du Crabe manipulent les koku dans leurs mains depuis tellement longtemps que leur impressionnante puissance économique les « autorise » à ne plus perdre d'Honneur avec la Compétence Commerce.

Les Moto du Clan de la Licorne manient le cimetière, une arme gaijin (étrangère). Parce que cette arme est un de leurs emblèmes traditionnels, ils ne perdent pas d'Honneur à la manier.

LISTE DES COMPÉTENCES DÉGRADANTES

- Artisanat (Poisons)
- Commerce, assez souvent
- Connaissance (Maho)
- Connaissance (Ostremonde)
- Connaissance (Pègre)
- Connaissance (Rônin)
- Connaissance (Souillure)
- Contrefaçon
- Discrétion
- Intimidation
- Ninjutsu
- Passe-passe
- Sincérité (Tromperie)
- Tentation
- Options avancées : Connaissance (Kolât), Connaissance (Ombre Rampante), Connaissance (Sables Brûlants)

Rang : 1

Remplace : École du Héraut Miya 1.

Compétence : Kenjutsu.

Technique : L'éclair de lucidité. Fidèle aux idéaux de paix de la Famille Miya, le protecteur Satoshi préfère calmer les esprits avant de réellement dégainer le katana. En réussissant un Jet de **Kenjutsu / Réflexes avec +10 au ND**, le protecteur Satoshi dégaine son katana, désarme automatiquement son adversaire et rengaine son katana dans le même mouvement. Cette Manœuvre, spécialement conçue par les bushi Satoshi, n'inflige aucun dégât. Le protecteur Satoshi s'en sert généralement au début d'un combat, afin d'amorcer un dialogue de paix. Le MJ est seul maître pour décider si le combat aura bien lieu ou non. De plus, le protecteur Satoshi dégage une aura impériale, lui octroyant un bonus à son ND d'Armure égal à son Statut.

CLANS MINEURS (OPTION AVANCÉE)

Les Clans Mineurs ne conviennent pas pour des joueurs débutants. Même si mécaniquement ils sont identiques aux Clans Majeurs, leur position sociale inférieure à celle des samouraïs de Clans Majeurs peut frustrer des joueurs débutants. À contrario, les joueurs expérimentés y trouvent une liberté, un nouveau souffle d'interprétation et un défi à relever.

Les Clans Mineurs sont créés pour diverses raisons. Exemples : récompenser un samouraï particulièrement héroïque, satisfaire une lubie impériale ou par nécessité. Les samouraïs de Clans Mineurs devront toujours prouver davantage leur valeur que ceux des Clans Majeurs. Ces derniers les traitent couramment comme des samouraïs de seconde zone.

À part le Clan de la Mante, les Clans Mineurs n'ont pas de Kami fondateur. Ce dernier fut un mortel aux actes héroïques et ayant reçu la bénédiction de l'Empereur pour fonder son propre Clan. Comme le veut le protocole, son prénom devint le nom de la Famille principale de son Clan. Le fondateur ne se fit plus qu'appeler par son prénom, devenant en même temps son nom de famille.

Si un Clan Mineur a été intégré comme Famille d'un Clan Majeur au cours de l'histoire de L5A (ex. : le Clan du Faucon avec la Famille Toritaka), ce type de samouraï ne posera aucun problème pour un joueur débutant. Il bénéficie dorénavant de la protection d'un Clan Majeur. Tous les autres samouraïs verront son personnage comme un samouraï à part entière et non plus de seconde zone.

Rokugan a sans doute comporté plus de Clans Mineurs qu'indiqué ci-dessous mais l'histoire n'en a gardé aucune trace. Est-ce un tort ou est-ce mieux ainsi ? Seules des recherches approfondies permettraient de le savoir.

Mais on peut reprocher à votre personnage de vous intéresser à des Clans Mineurs car ces derniers sont beaucoup moins prestigieux qu'un Clan Majeur.

Dans les descriptions vous trouverez marquée d'un astérisque la famille dirigeante avec le sexe du fondateur du Clan.

Blaireau

- **Ichiro* (h).** Bushi lutteur et puissant.

Bœuf

- **Morito* (h).** Bushi cavalier et rapide.

Chauve-souris

- **Komori* (h).** Shugenja messenger.

Libellule

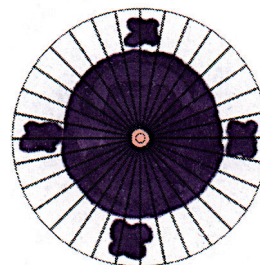
- **Tonbo* (h).** Shugenja diplomate et devin.

Lièvre

- **Ujina (h).** Ninja protecteur.
- **Usagi* (h).** Bushi intrépide et souple.

Loriot

- **Tsi* (h).** Artisan forgeron.



Moineau

- **Suzume* (h).** Bushi conteur et combattant.

Sanglier

- **Heichi* (h).** Bushi empêtrant ses ennemis avec une arme en forme de pince.

Singe

- **Fuzake (h).** Shugenja expert en guérison.
- **Toku* (h).** Bushi endurant et volontaire.

Serpent

Ce Clan Mineur a disparu, même si des bribes de leur École de shugenja doivent encore traîner quelque part...

- **Chuda* (h).** Shugenja luttant contre l'Outremonde.

Tortue

- **Kasuga* (h).** Courtisan douanier sur les affaires internes et illégales de l'Empire.

AUTRES GROUPES

La Confrérie de Shinsei

Devise et couleurs en fonction de l'Ordre auquel appartient votre personnage.

Un moine n'a pas de nom de famille. Ses Techniques d'École dépendent de son Ordre. Généralement, il n'en possède qu'une. Pour plus de détails sur l'aspect technique et le contexte social du moine, référez-vous au Livre du feu de ce recueil et aux pages de votre Livre de base (en 4^e, p. 231).

Les rônins

Devise : Généralement celle de votre père ou de votre mentor. Couleurs : au choix, tant que leurs associations et leur présence n'instrument pas celles des Clans.

Un rônin n'a pas de nom de famille. Je conseille aux joueurs débutants d'interpréter un rônin avec une Technique, qu'elle provienne d'une École ou d'une Voie Alternative de rônin. Généralement, un rônin ne possède qu'une seule Technique. Sans Technique, un joueur débutant peut se sentir frustré par rapport aux autres.

Pour plus de détails sur l'aspect technique et le contexte social du rônin, référez-vous au Livre du feu de ce recueil et aux pages de votre Livre de base (en 4^e, p. 233).

4^e ed : Mémorandum règles

Points de Vide

- +1g1 à un Jet. De base, seule l'utilisation d'un katana permet de placer un Point de Vide aux dégâts.
- Augmenter temporairement de 0 à 1 dans un compétence pour un jet. Permet de fait d'exploser les 10.
- Réduit immédiatement de 10 mes Blessures subies
- Augmente de 10 le ND pour le Round de Combat. Doit être fait au début du Round de combat.
- Echange l'Initiative avec un allié consentant. Doit être fait au début du Round de combat.
- Augmente de 10 l'Initiative pour toute l'escarmouche. Doit être fait au début du Round de combat.

Augmentation

- 1 Augmentation = +5 au ND du Jet.
- Nb d'Augmentation possibles = De base, son Vide. **Attaque supplémentaire** : +5 Aug.
- **Coup précis** : Torse (0), membre (1), main / pied (2), tête (3), oreille / cou / œil (4).
- **Dégâts augmentés** : +1 Aug. = +1g0 aux dégâts.
- **Désarmement** : +3 Aug, Jet de Force en Opposition. Uniquement 2g1 dégâts.
- **Feinte** : +2 Aug. Dégâts = 1/2 du Jet d'attaque dépassant le ND de la cible.
- **Renversement** : +2 ou +4 Aug. Dégâts normaux, Jet de Force en Opposition.

Magie

- **Jet d'Incantation** : Anneau du sort + Rang de maîtrise / garder Anneau du sort.
- **ND du jet d'Incantation** : 5 + 5 x niv sort. Si échec, le sort est décompté sans faire d'effet.
- **Affinité** : Le shugenja a un Rang de maîtrise +1 dans l'élément de son Affinité.
- **Déficiance** : Le shugenja a un Rang de maîtrise -1 dans l'élément de sa Déficiance.

Postures

- **Attaque (Feu)**. Attaque normale.
- **Charge / Assaut (Eau)**. +2g1 à l'attaque -10 ND d'armure.
- **Centre (Vide)**. Passe un Tour. Au Tour suivant +1g1 + Vide à un Jet au choix et +10 initiative.
- **Défense (Air)**. + Anneau d'Air à l'armure. Pas d'attaque pendant cette Posture.
- **Esquive (Terre)**. La moitié du Jet de Défense / Réflexes s'ajoute à l'armure. Action Complexe, incapable de bouger. Action Gratuite uniquement.

Actions et déplacements

Voici une liste non-exhaustive des types actions et déplacements récurrents (Voir p. 85).

ACTIONS GRATUITES

- Se déplacer de 1,5m x Eau.
- Dégainer une petite arme.
- Sortir un parchemin de sort.

ACTIONS SIMPLES

- Se déplacer 3m x Eau.
- Dégainer une arme moyenne ou grande.
- Ranger un parchemin de sort.

Note : Avoir Iaijutsu 5 ou Katana 5 permet de dégainer un katana en Action Gratuite au lieu d'une Action Simple.

ACTION COMPLEXE

- Incapable de se déplacer. Voir p. 85.
- Attaquer.
- Lancer un sort.
- Bander un arc (Les arcs sont généralement désencordés à Roku-gan).

Note : Les bushi combattants obtiennent au Rang 3, la possibilité d'attaquer par une Action Simple au lieu d'une Action Complexe. Ils peuvent donc faire deux attaques dans un même Round de combat. La distance maximale pour se déplacer dans un Tour est de 6 m x Eau.

Création de personnage

- 40 Points d'expérience pour augmenter vos compétences, traits ou prendre des avantages. Les désavantages vous donnent des points d'expérience. Pour savoir comment les dépenser, voir « Dépenser les points d'expérience. »
- Un personnage nouvellement créé au Rang 1 ne peut pas commencer avec un Trait ou une compétence au-delà de 4.
- Limites maximales des spécialisations par compétence :
Rang 1 : 1 spécialisation.
Rang 3 : 2 spécialisations.
Rang 5 : 3 spécialisations.
Rang 7 : 4 spécialisations.
Rang 9 : 5 spécialisations. Il n'est pas possible d'avoir plus de 5 spécialisations pour une même compétence (même si cette compétence possède plus de 5 spécialisations).
- **Effet des spécialisations** : permet de relancer une seule fois tous les 1 pour un jet de dés d'une même action. Le second jet est conservé quel que soit le score obtenu.
- **Avantages** : 15 points maximum peuvent être alloués pour prendre des Avantages.
- **Désavantages** : 10 points maximum peuvent être récupérés par les Désavantages.
- Les rabais des avantages se cumulent mais ne peuvent descendre en-dessous de 1.
- **Initiative** : lancer Rang de Réflexes + Rang de Réputation / garder le Rang de Réflexes.
- **ND d'armure** : $5 + 5 \times \text{Rang de Réflexes}$.
- **Blessures**
Indemne : Terre x 5
Egratigné à Hors de combat : Terre x 2 (ou jusqu'à x 5 si vous le souhaitez. Voir p.84)
Récupérer de ses Blessures normalement : Constitution x 2 + Rang de Réputation.

Un personnage nouvellement créé au Rang 1 a aussi un Rang de Réputation de 1.
 - Le Rang de Réputation donne accès au Rang de maîtrise.
 - Rang de Réputation :
Somme de vos Anneaux x 10
+ Somme de vos Rangs de compétence.

Créer un personnage au-delà du Rang 1 : 25 points d'expérience supplémentaire par Rang au-delà du Rang 1.

Dépenser les points d'expérience

- Augmenter un Trait : 4 x Rang suivant.
- Augmenter le Vide : 6 x Rang suivant.
- Augmenter une Compétence : nombre de point d'expérience égal au Rang suivant. Passer de 0 à 1 dans une compétence coûte 1 point.
- Acheter une spécialisation : 2 points.

Combat

JET D'ATTAQUE

- Jet d'attaque : Rang de la compétence d'arme + Trait / garder Trait
- Attaque réussie : égale ou supérieure au ND d'armure de l'adversaire.
- Attaquer au corps à corps avec une arme à distance : +10 ND à l'attaque. Jet de dégâts :
- Arme de corps à corps : VD de l'arme + Force du PJ / garder le chiffre de la VD.
- Arme à distance : VD de la flèche + Force de l'arc / garder le chiffre de la VD.
- Arme de jets : VD de l'arme + Force du PJ / garder le chiffre de la VD. Lancer un wakizashi ou des couteaux se fait avec la compétence Athlétisme (Lancer) / Agilité. Combat à deux armes.
Main directrice : +5 ND à l'attaque.
Main non-directrice.
Petite arme : +5 ND à l'attaque.
Arme moyenne : +10 ND à l'attaque.
Grande arme : +15 ND à l'attaque.
Bonus ND d'armure = Rang de réputation.

DÉROULEMENT D'UNE ESCARMOUCHE (VOIR P. 81 ET 83)

- Embuscade ou pas ? Discrétion (Embuscade) / Agilité pour les embusqués, contre Enquête (Sens de l'observation) / Perception, pour les victimes.
- Choisir sa posture de combat (Attaque, assaut, esquive, défense ou centre. Voir p.84).
- Lancer l'initiative.
Si les embusqués remportent le jet, leurs victimes ont -10 à l'initiative (ou d'autres malus de votre choix selon la circonstance).
Si les embusqués ont été repérés, rien de spécial ne se passe. Jouer le combat normalement.
- Tours.
- Réactions.

DÉROULEMENT DES COMBATS DE MASSE (VOIR P. 236 À 241)

- 1 – Déclarations
Les PJ choisissent leur place dans la bataille : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.
Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.
- 2 – Evolution : 1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre.
- 3 – Occasions héroïques.

Quelques conseils

- Une Agilité à 3 donnera aux personnages combattants une grande efficacité dès le départ
- Un Vide à 3 dès le début est toujours utile, spécialement pour les shugenja et les moines.
- Au Rang 1 pour un shugenja avoir deux Anneaux à 3 est plus rentable qu'un seul.
- Au Rang 1, mieux vaut ne pas se disperser dans les compétences et mettre des points dedans.
- Une bonne répartition des Points d'Expérience est 1/3 dans les Anneaux, 2/3 dans les Compétences.
- En 4^e et au Rang 1, mettre 3 Rangs dans vos 2 à 3 Compétences principales assurera à votre personnage ses points forts stratégiques, en plus d'obtenir une Spécialisation.
- Quand vous serez à l'aise avec les règles de base de la 4^e, voici une forte combinaison pour les bushi au premier Tour. Utilisez la charge (Posture du Feu), mettez 1 à 2 Augmentations aux dégâts et dépensez un Point de Vide à l'attaque. Le contrecoup se fera sentir au Tour d'après sur votre personnage du fait de -10 à votre ND d'Armure, mais vous aurez au moins mis hors circuit un adversaire dès le départ. A vous de survivre ensuite...

Duel Iaijutsu

Tiré de la page 87 du Ldb, 4^e.

ROUND 1 (EVALUATION)

- Posture Centre
+1g1 + Vide sur un jet pour un round
+10 Initiative
Lancer l'initiative
- **Iaijutsu (Evaluation) / Intuition : ND = 10 + 5 x Réputation de l'adversaire.** Chaque Augmentation sur ce jet ouvre droit à connaître par rapport à l'adversaire :
 - Son Vide
 - Ses Réflexes
 - Sa compétence Iaijutsu
 - Ses capacités de maîtrise de Iaijutsu
 - Son nombre de Point de Vide actuel
 - Son Rang de Blessure actuel

Si le jet de Iaijutsu (Evaluation) / Intuition est réussi d'au moins 10 points par rapport à celui de l'adversaire, alors le personnage bénéficiera au Round 2 d'un bonus de +1g1 à son jet de Iaijutsu (Concentration) / Vide. Sinon, rien de spécial ne se passe.

Possibilité de concéder le duel.

ROUND 2 (CONCENTRATION)

Les deux adversaires effectuent un jet **Iaijutsu (Concentration) / Vide**. Celui ayant dépassé l'autre d'au moins 5 points frappe en premier. Sinon, il s'agit d'une frappe karmique. Personne ne gagne, le duel est terminé.

Pour chaque tranche pleine de 5 points, au-delà des 5 premiers pour avoir dépassé le jet de son adversaire, le combattant gagne une Augmentation gratuite sur son jet de frappe au Round 3.

ROUND 3 (FRAPPE)

Le combattant ayant remporté le jet d'Iaijutsu (Concentration) / Vide au Round 2 frappe en premier.

Le jet de frappe est un jet de **Iaijutsu / Réflexes** contre le ND normal de son adversaire. Toutes les Augmentations gratuites gagnées au Round 2 s'appliquent à ce jet.

Résolvez les Blessures infligées.

Dans le cas d'un duel au premier sang, le premier combattant qui touche son adversaire remporte le duel. Sinon, le second duelliste effectue à son tour son jet de frappe (Iaijutsu / Réflexes) contre le ND normal de son adversaire, en prenant en compte les éventuels malus dus aux Blessures. Round 4 et suivants

Les rounds 4 et suivants existent tant qu'aucun des deux duellistes ne remporte les conditions de victoire du duel.

Dans le cas d'un duel au premier sang, le premier qui touche son adversaire gagne.

Dans les autres cas, et suivant les conditions de victoire, le duel se poursuit sous la forme d'une escarmouche.

5^e éd : Création de personnage

NOUVELLES RÈGLES

Les règles proposées ci-après sont adaptées pour la 5e édition.

Avantages

DON INNÉ [VIDE]

Hisamatsu s'avance devant les regards médusés des autres chasseurs tandis qu'il tendait la main à la laie qui lui caressait la paume avec son groin. L'animal avait été blessé d'une flèche. « Elle ne fait que protéger ses petits », constata Hisamatsu.

Type : spirituel

Effets : les avantages suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant d'un don inné. Ils s'inscrivent dans la campagne Premières Missions.

Trouver la faille : d'un simple regard sur les décombres, vous déterminez les causes de dégâts matériels conséquents (éboulement d'une bâtisse, effondrement des berges, incendie d'un entrepôt, etc.). Vous entrevoyez la méthode pour réparer le plus efficacement les dégâts causés. Il s'agit d'une intuition de votre part, non de preuves évidentes ou de quelque chose de formel.

Lorsque ce don vous avantage lors d'un test de travail manuel (Vide) pour trouver le point faible d'une bâtisse ou d'un test de forge (Vide) pour trouver les défauts d'une armure, vous pouvez relancer jusqu'à deux dés.

Proche du peuple : vous ressentez la tendance sociale d'un lieu à travers des émotions fortes (ex. : amour, haine, colère, joie, paix, peur, pensées criminelles, vengeance, bienveillance, compassion, injustice). Cet Avantage opère à proximité d'un lieu ou de personnes précises. Lorsque ce don vous avantage lors d'un test Courtisan (Vide) pour connaître l'état d'esprit d'une foule ou d'un test Gouvernement (Vide) pour connaître la tendance actuelle du gouvernement, vous pouvez relancer jusqu'à deux dés.

NATIF DE TAKAOKA [EAU]

- Makogibero-san, vous êtes fou, on ne peut rien faire avec un peu de corde et quelques bouts de branche !

- Ne t'inquiète pas, tout se passera pour le mieux. J'ai vécu à Takaoka où nous avons connu pire.

Quelques heures plus tard, Makogibero réussit à construire un piège grâce à ces branches et son morceau de corde.

Type : mental

Effets : les avantages suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant de l'avantage Natif de Takaoka

Takaoka est la plus célèbre ville indépendante de Rokugan. Livrée à elle-même, ses habitants sont confrontés à toutes les situations. Votre personnage est très débrouillard puisqu'il vit à Takaoka. Lorsque vous faites un test dans lequel votre débrouillardise est mise

en jeu (un jet de Survie (Eau) pour subsister en pleine nature avec presque rien, ou un jet de Courtisan (Eau) pour donner le change, et ce, sans aucune relation à la Cour) vous pouvez relancer jusqu'à deux dés.

VIE AU GRAND AIR [VIDE]

- Par tous les Kamis, il y a des bandits droit devant. Les vois-tu ?

- Ne t'inquiète pas. Je connais un endroit sûr où nous pourrons les contourner.

Par ici !

- Mais... je ne vois rien là-bas.

Ils s'engouffrèrent dans un fourré menant à un chemin de traverse.

Type : physique

Effets : les avantages suivants s'appliquent à un personnage bénéficiant de l'avantage Vie au grand air

Vous connaissez bien l'environnement dans lequel vous avez grandi.

Le type de terrain urbain ne fonctionne que dans les grandes villes. Les autres types de terrain fonctionnent hors des grandes villes (à l'appréciation du MJ). Choisissez un seul type de terrain particulier :

- Côtes (marais, plages, zones à moins de 3 km de l'océan, d'un grand lac ou d'un fleuve...)
- Forêts (bois, jungles...)
- Montagnes (contreforts, collines, sommets...)
- Plaines (prairie, steppes...)
- Urbain (remplacez la Compétence Chasse ci-dessous par Commerce).
- Volcans (volcans sous-marins et montagneux, incendie en cours...).

Lorsque vous effectuez un test dans lequel la connaissance de votre environnement intervient (par exemple, un test de Survie (Vide) pour trouver un chemin inconnu ou un test de Navigation (Vide) pour naviguer sur les eaux des îles de votre enfance) vous pouvez relancer jusqu'à deux dés.

Désavantages

ÉTOURDI [AIR]

- Ah, messenger ! Quel message le daimyo m'envoie-t-il ?

- Quel message ?

Type : mental

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage affligé du coup du sort Étourdi Vous êtes étourdi. À chaque fois que vous devez vous rappeler quelque chose, vous avez des chances de ne plus vous en souvenir. Lorsque vous effectuez un test pour vous remémorer quelque chose (par exemple, un test de Culture (Air) pour vous rappeler les codes de la bienséance ou un test de Théologie (Air) pour vous souvenir des différents royaumes célestes), vous devez choisir et relancer deux dés affichant une réussite ou réussite critique. Après avoir résolu le test, si vous échouez, vous gagnez 1 point de vide.

NATIF DE TAKAOKA [Eau]

- Pourquoi donc votre peuple ne rend-il point hommage à notre divin empereur ?
- Nous n'avons rien contre l'Empereur, mais nous aimons notre part de liberté.
- J'espère qu'un jour vous connaîtrez votre place en tant que rokugani ou on vous l'apprendra.

Type : social

Effet : les effets suivants s'appliquent à un personnage affligé du coup du sort Natif de Takaoka. L'indépendance de Takaoka est si connue qu'elle porte préjudice à l'aura sociale de votre personnage. Lorsque vous effectuez un test pour discuter avec un rokugani (par exemple, un test de Courtisan (Eau) pour devenir ami avec un serviteur de l'empereur ou un test de Commandement (Eau) pour mener des armées rokugani), vous devez choisir et relancer deux dés affichant une réussite ou réussite critique. Après avoir résolu le test, si vous échouez, vous gagnez 1 point de vide.

SENSIBLE [Feu]

Au beau milieu des restes d'un champ de bataille où le sang coule tel un cours d'eau rougeâtre, votre personnage se met à penser : « À quoi bon cette tuerie ? À quoi bon tout ce sang versé ? »

Type : mental

Effets : les effets suivants s'appliquent à un personnage affligé du coup du sort Sensible

Vous savez depuis longtemps que se battre ne résout aucun problème. Même quand vous recevez l'ordre de vous battre contre un rokugani, vous rechignez à le blesser réellement. Après avoir effectué un test pour vous battre (par exemple, un test d'Arts martiaux [Corps à corps] (Feu) pour vaincre un bandit, ou un test d'Art martiaux [Mains nues] (Feu) pour faire une clé de bras à un paysan), vous subissez 3 points de conflit. Si c'est la première fois que cela se produit dans la scène, gagnez 1 point de vide.

Voies Alternatives

Les deux Voies Alternatives ci-dessous s'adressent à l'École de Héraut Miya. Elles tirent leurs origines des familles Anou et Satoshi, vassales des Miya. Pour chacune d'elle, vous devrez obligatoirement posséder la Compétence indiquée en tant que Compétence d'École. Le joueur est libre de remplacer n'importe quelle Compétence d'École initiale du Héraut Miya par la Compétence désignée dans la Voie Alternative. À part le changement de Compétence et de Technique, les autres règles sont inchangées par rapport au Rang 1 du Héraut Miya.

ARCHITECTE ANOU

Kaiu Anou (282-337) était un architecte révolutionnaire. Il mit au point des techniques de construction permettant aux bâtiments d'être plus spacieux, plus robustes et plus élégants. En une décennie, tout Rokugan s'enquit de ses méthodes. Le Clan du Crabe demanda à Anou de recruter les meilleurs architectes, et en deux générations, la haute réputation d'Anou était faite. Les architectes Anou construisirent le Mur d'Anou, entourant Kyuden Miya.

Quand la petite-fille d'Anou reprit la tête de la famille, elle reçut une commande de l'Empereur. Celui-ci voulait vérifier en personne le talent de cette famille par la construction d'un temple à Ootosan Uchi. Il fut si impressionné du résultat en un délai aussi court qu'il nomma la petite-fille d'Anou à la tête de la première famille vassale des Miya. Les talents de bâtisseurs de la Famille Anou allaient servir les besoins de reconstruction de la Bénédiction Miya. Certains

samourais Anou refusèrent de servir les Miya pour continuer à faire profiter le Clan du Crabe de leurs immenses talents d'architecte.

Note : Pour donner un cachet plus japonisant à votre partie, Anou se prononce « a-no-ou » (sans trop appuyer sur le « ou » final, qui devient un son « ô »).

Rang : 1

Remplace : École du Héraut Miya 1.

Compétence : forge

Technique : Bâtir l'Empire. Les constructions de la Famille Anou reflètent la beauté et la durabilité de l'Empire. Vous ajoutez votre Statut en succès/10 à vos Jets d'Ingénierie et aux Jets appropriés lors des sièges de guerre. De plus, vous gagnez une Aubaine Gratuite en Ingénierie pour diminuer le temps de construction. Enfin, quand vous racontez l'histoire des magnifiques bâtisses de l'Empire, les autres se sentent inspirés par cette grandeur. Vous pouvez utiliser cette Technique un nombre de fois par jour égal à votre Rang d'École. Par une Action Complexe et en réussissant un Jet en forge / Air ND 4, une personne révérait l'Empereur (au moins 10 en Honneur), situé à portée 3 de vous et capable de vous entendre, bénéficierait de +1 dé de compétence dans une Compétence professionnelle. L'effet dure 1 h par Rang d'École ou jusqu'à utilisation. Une même personne ne peut être inspirée de la sorte qu'une seule fois par tranche de 24 h.

PROTECTEUR SATOSHI

Miya Satoshi était un samouraï atypique pour la Famille Miya. Il n'embrassait aucunement les idéaux de négociation, de paix et d'humilité de sa famille. Il rêvait d'action, de combat et de gloire. Il réussit à intégrer une École du Lion, le poussant encore plus dans l'art du sabre et de la bataille. Au moyen d'alliances et profitant de l'actualité tumultueuse de son époque au douzième siècle, il projetait de devenir le daimyo de la Famille Miya. Il détourna des fonds et reçut un nemuranai maudit, le Heaume de Kenshin. Grâce à ce dernier, il était en passe de prendre la tête de sa famille quand Miya Yoto, le daimyo de l'époque, déjoua ses plans et le tua. La Famille Miya enterra l'histoire et l'œuvre de Satoshi pour ne pas se couvrir de honte.

Une décennie plus tard, le fils de Satoshi présentait les mêmes rêves de bataille que son père, mais sans l'agressivité de ce dernier. Il se fit fort de redorer avec sa lame son propre nom de famille, en protégeant les terres des Miya. Il devint un héros, et aujourd'hui, le nom de Satoshi est lavé de sa honte et empreint d'honneur. En récompense de ses actes, le fils de Satoshi reçut l'autorisation de créer sa propre famille vassale. La Famille Satoshi abrite ceux qui ont un sens martial plus poussé que les autres Miya.

Rang : 1

Remplace : École du Héraut Miya 1.

Compétence : arme de corps à corps

Technique : L'éclair de lucidité. Fidèle aux idéaux de paix de la Famille Miya, le protecteur Satoshi préfère calmer les esprits avant de réellement dégainer le katana. En réussissant un Jet de CaC / Air avec +2 au ND, le protecteur Satoshi dégaine son katana, désarme automatiquement son adversaire et rengaine son katana dans le même mouvement. Cette Manœuvre, spécialement conçue par les bushi Satoshi, n'inflige aucun dégât. Le protecteur Satoshi s'en sert généralement au début d'un combat, afin d'amorcer un dialogue de paix. Le MJ est seul maître pour décider si le combat aura bien lieu ou non. De plus, le protecteur Satoshi dégage une aura impériale, lui octroyant un bonus à son ND d'Armure égal à son Statut/20, arrondi au supérieur.

CLANS MINEURS (OPTION AVANCÉE)

Clans Mineurs existants en 5^e éd avec les informations à disposition au 27/08/2021.

Blaireau

- **Ichiro* (h).** Bushi luttteur et puissant.

Cerf

- **Shika.** Entremetteur Shika. Courtisan, Shugenja (Cours de pierre, p 95)
- **Shika.** Lancier dansant Shika. Bushi, Shinobi. (Cours de pierre, p 96)

Chat

- Clan de ninja assassin au large des côtes Phénix.

Faucon

- **Toritaka (h).** Chasseur de fantôme Toritaka. Shugenja. L'Outre-monde (p. 94)
- **Toritaka (h).** « Mazoku's Enforcer Tradition ». Bushi, Sage. Deathly Turns (p. 24)

Libellule

- **Tonbo* (h).** Shugenja diplomate et devin.

Lièvre

- **Ujina (h).**

Mante

- **Les familles de la flotte.** Marin de la flotte des Tempêtes. Bushi. Le Clan de la Mante (p. 5)
- **Les familles de la flotte.** Prophète des marées de la flotte des Tempêtes. Shugenja. Le Clan de la Mante (p. 6)

Millepattes

- **Moshi (f).** Sentinelle du Soleil Moshi. Bushi, Shugenja. Celestial Realms (p. 86)

Renard

- **Kitsune.** Imposteur Kitsune. Courtisan, Shugenja. Empire d'Emeraude (p. 240)

Tortue

- **Kasuga (h).** Contrebandier Kasuga Courtisan. Kit du Maître de Jeu (p. 9)

AUTRES GROUPES

La Confrérie de Shinsei

- **Ordre fortuniste.** Moine. Empire d'Emeraude (p. 237)
- **Ordre shinséiste.** Moine. Empire d'Emeraude (p. 238)

Les rônins

- **Voie du rônin expérimenté.** Bushi, Courtisan. Livre de Règles (p. 87)
- **Mercenaire Ninja.** Shinobi. Cours de pierre (p. 93)
- **La Lame Errante.** Bushi. Path of Waves (p. 48)
- **Elève de la serre.** Bushi, Shinobi. Path of Waves (p. 49)
- **Chasseur de trésor.** Courtisan, Bushi. Path of Waves (p. 50)
- **Ecole des feuilles.** Shinobi, Courtisan. Path of Waves (p. 51)
- **Voix des étendues sauvages.** Shugenja, Courtisan. Path of Waves (p. 52)
- **Artisan des routes.** Artisan. Path of Waves (p. 53)
- **Mystique de la montagne.** Moine, Courtisan. Path of Waves (p. 54)

4^e éd : Scénarios

Par rapport au **tableau des récompenses**, un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

À la fin de Premières Missions, votre personnage se rapprochera du Rang 2 s'il a obtenu tous les Points d'Expérience.

SCÉNARIO #1

Rônins, employés par Shiba Misoko

Le profil de ce rônin est celui d'une petite frappe. Il est attiré par l'argent facile, la basse besogne et n'a guère d'autre choix que la débrouillardise pour survivre. Sa loyauté envers son employeur est en fonction des koku de ce dernier ou la crainte qu'il lui inspire.

Ce rônin donnera l'occasion aux PJ de tester leurs Techniques et de se familiariser avec le système de combat. Son faible Rang représente un danger mineur pour les PJ.

Pour un combat équilibré, mettez un rônin de plus que vos PJ.

Rang 0,7

HONNEUR : 1,5 STATUT : 0 GLOIRE : 1 INFAMIE : 2

AIR 2 TERRE 2 FEU 2 EAU 2 VIDE 2
AGILITÉ 3 FORCE 3

INITIATIVE : 3G2. **ATTAQUE :**

- KATANA 5G3. DÉGÂTS 6G2.
- PARANGU 5G3. DÉGÂTS 5G2. **ND D'ARMURE : 15**
- **BLESSURES :** 0-10 (+0) ; 11-14 (+3) ; 15-18 (+5) ; 19-22 (+10) ; 23-26 (+15) ; 27-30 (+20. ACTIONS DE MOUVEMENT SONT UN CRAN PLUS DURES) ; 31-34 (+40. 1 POINT DE VIDE POUR AGIR AVEC AU MAXIMUM DES ACTIONS GRATUITES) ; 35-38 (HORS DE COMBAT) ; 39+ (MORT). ARMES IMPROVISÉES* 1

- ATHLÉTISME* 3
- COMMERCE* 2
- CONNAISSANCE : OTOSAN UCHI* 2
- CONNAISSANCE : PÈGRE* 1
- DISCRÉTION 3
- ENQUÊTE 1
- JEU : SHOGI* 2
- KENJUTSU* 2

* = COMPÉTENCES DE BASE **AVANTAGE :** INGÉNIEUX.

DÉSAVANTAGE : CUPIDE.

ÉQUIPEMENT : PARANGU RAYÉ, KATANA RAYÉ, VÊTEMENTS SALES ET 3 KOKU.

SCÉNARIO #2

Rônins, employés par Yogo Kao

Le profil de ce rônin est similaire à celui présenté dans le scénario #1. Il présente une petite frappe survivant grâce à des activités louches. Il représente un danger mineur pour les PJ.

Pour un combat équilibré, mettez un rônin de plus que vos PJ.

Rang 0,7

HONNEUR : 1,5 STATUT : 0 GLOIRE : 1 INFAMIE : 2

AIR 2 TERRE 2 FEU 2 EAU 2 VIDE 2
AGILITÉ 3 FORCE 3

INITIATIVE : 3G2. KATANA 6G3. DÉGÂTS 7G2.

- PARANGU 6G3. DÉGÂTS 6G2. **ND D'ARMURE : 15** **BLESSURES :** 0-10 (+0) ; 11-14 (+3) ; 15-18 (+5) ; 19-22 (+10) ; 23-26 (+15) ; 27-30 (+20. ACTIONS DE MOUVEMENT SONT UN CRAN PLUS DURES) ; 31-34 (+40. 1 POINT DE VIDE POUR AGIR AVEC AU MAXIMUM DES ACTIONS GRATUITES) ; 35-38 (HORS DE COMBAT) ; 39+ (MORT). ARMES IMPROVISÉES* 1
- ATHLÉTISME* 3
- COMMERCE* 2
- CONNAISSANCE : PÈGRE* 2
- CONNAISSANCE : SCORPION* 1
- DISCRÉTION* 3
- ENQUÊTE 1
- KENJUTSU* 3
- NAVIGATION 1

* = COMPÉTENCES DE BASE **AVANTAGE :** INGÉNIEUX.

DÉSAVANTAGE : CUPIDE.

ÉQUIPEMENT : PARANGU RAYÉ, KATANA RAYÉ, VÊTEMENTS ROBUSTES ET 3 KOKU.

SCÉNARIO #1 : AIDES DE JEU

Pour les PJ

LE PROTOCOLE DE MIYA HOYU

On est le dernier jour des trois jours de discussion pour l'attribution des trois actions ciblées par la Bénédiction Miya. Miya Hoyu est en charge du protocole avant votre convocation l'après-midi dans la salle d'audience de la Famille Miya. Hoyu vous met à l'aise. C'est un vieux samouraï aimable et bienveillant qui a l'habitude des jeunes recrues. Il vous épate même en citant quelques anecdotes aimables sur chacun des samouraïs présents (le vôtre inclus) et sur la Bénédiction Miya en général. Pendant toute la matinée, il vous conseille sur votre manière de vous présenter, le comportement à adopter et le style vestimentaire à porter.

Tout doit être impeccable pour que l'œuvre humanitaire de la Bénédiction Miya se poursuive avec honneur et prestige. Hoyu a également listé tous les samouraïs présents à l'ambassade Miya ces trois derniers jours. Les discussions étant animées pour s'accaparer la Bénédiction Miya, aucun samouraï n'a pu se permettre de quitter l'ambassade. Tous sont également présents lors de l'audience finale :

- **Daidoji Shari**, yojimbo de Doji Ato, Statut 1,0.
- **Doji Ato**. Son daimyo a demandé l'aide de la Bénédiction Miya, Statut 2,0.
- **Ide Akari**. Son daimyo a demandé l'aide de la Bénédiction Miya, Statut 1,0.
- **Isawa Tatsi**. Son daimyo a demandé l'aide de la Bénédiction Miya, Statut 2,0.
- **Miya Osami**. Daimyo de la famille Miya, Statut 9,3. « On s'adresse au daimyo, en l'appelant Miya-sama », vous a rappelé Hoyu.
- **Miya Sekincho**, responsable de la Bénédiction Miya, Statut 3,0. « Comme elle est votre supérieure, vous devrez également l'appeler Miya-sama », vous a précisé Hoyu.
- **Shiba Misoko**, yojimbo d'Isawa Tatsi, Statut 1,0.
- **Usagi Mineko**. Son daimyo a demandé l'aide de la Bénédiction Miya, Statut 1,0.
- **Yoshino Yabu**. Son daimyo a demandé l'aide de la Bénédiction Miya, Statut 1,5.
- **Les autres PJ**.

LES LEÇONS DU SENSEI : ACCUEIL ET CADEAU

Quand des samouraïs de haut rang se rencontrent pour la première fois à propos d'une affaire commune, ils observent tout un protocole d'étiquette. Entre autres, les protocoles de l'accueil et du cadeau.

L'accueil est significatif sur la manière dont les samouraïs s'évaluent entre eux. Conserver ses armes ou pas montre d'emblée la confiance que l'hôte accorde à son invité. Porter ses môn côté droit traduit un élan dynamique voir agressif, tandis qu'à gauche, ils traduisent un élan du cœur et de traditions (qui peuvent elles aussi, être des traditions agressives ou martiales). Du thé, des chambres individuelles et l'accueil par un samouraï sont normalement de mise pour faire honneur aux invités. À l'inverse, la non-prise en charge de leurs bagages, une salle commune pour dormir et un accueil par un paysan même vêtu d'un beau kimono sont une insulte.

Le cadeau est également gage de la bonne éducation des samouraïs. Plus un cadeau sera spirituel, immatériel et s'inscrira dans une tradition, plus il sera perçu comme important et valorisant par celui qui le recevra. À l'inverse, un cadeau de première nécessité ou de grande valeur marchande constituera une insulte. On attend du samouraï invité qu'il fasse honneur à son hôte à travers un cadeau de choix.

La politesse entre samouraïs exige de présenter trois fois un cadeau pour que l'hôte puisse en apprécier sa valeur, en le refusant deux fois. Ces allers-retours définissent l'histoire du cadeau, sa valeur et son importance. À la troisième présentation, l'hôte accepte ou refuse le cadeau pour signifier la valeur qu'il accorde à celui-ci.

La formulation et la présentation du cadeau, ainsi que les réponses et l'acceptation ou non de celui qui le reçoit, sont autant d'éléments subtils sur lesquels les samouraïs jouent pour s'estimer ou s'insulter mutuellement. Que ce soit amabilité ou insulte, l'essentiel est de respecter les règles établies de l'étiquette, pour ne pas passer pour un barbare grossier et mal éduqué.



Môn de la ville de Takaoka

LES LEÇONS DU SENSEI : PAROLES DE SAMOURAÏS

À Rokugan, la valeur de la parole d'un samouraï dépend de son Statut. Plus son Statut est élevé, plus sa parole a du poids et plus difficilement elle peut être remise en cause. Seul un samouraï de Statut plus élevé peut remettre en cause les dires de celui qui lui est socialement inférieur. De même, la parole de tout samouraï prévaut sur celle d'un heimin et la parole d'un heimin prévaut sur celle d'un hinin. La hiérarchie sociétale en castes de Rokugan donne le degré d'autorité du rokugani. Selon ce principe, qu'en est-il lorsque deux personnes d'une même caste et de même rang s'opposent ?

Les départager est le travail de la Magistrature locale. Cette institution a pour charge de régler les différends entre tous, le plus souvent entre samourais. Elle est la police de Rokugan, tant qu'il ne s'agit pas de crimes contre l'Empire. Dans ce cas, la Magistrature d'Émeraude prendra le relais.

Les affaires locales sont prises en charge par le Magistrat de Clan. Celui-ci se base sur les témoignages des samourais de plus haut rang. Ce Magistrat peut également demander un duel iaijutsu au premier sang pour départager les opposants. Le vainqueur obtiendra gain de cause (indépendamment de la vérité) et son affaire ne sera plus jugée.

Dépêcher un Magistrat de Clan n'est pas toujours facile. Ils sont souvent débordés et fixent la priorité des affaires en fonction de l'urgence, l'ancienneté ou le Statut des samourais incriminés. Certains abusent même clairement de leur position pour ne s'occuper que des affaires des samourais aux positions élevées. Leurs commanditaires pourraient leur donner des perspectives de carrière en cas de réussite, contrairement à des samourais communs. Pour ce genre de Magistrat de Clan, on reste donc loin d'une police de proximité et égalitaire, puisque trop souvent leur motivation est dictée par leurs propres intérêts et non par le souci d'être au service de tous.

Comment donc faire pour confondre un samouraï de même rang que le sien, sans l'appui d'un Magistrat de Clan ?

Au culot !, diront les plus ambitieux. Au chantage !, diront les plus retors. Par échange de bons procédés !, diront les plus diplomates. En un mot, à moins de disposer de relations influentes, les samourais de même rang devront trouver eux-mêmes une solution à leurs problèmes... ou instaurer le statu quo. En dernier recours, un duel iaijutsu est toujours possible.

TAKAOKA, EN QUELQUES MOTS

Takaoka a été créée il y a deux siècles. Le rônin Mugen sauva de la noyade les deux enfants du daimyo local. En retour, il reçut l'autorisation de construire Takaoka. Cinq ans plus tard, la ville était devenue le joyau de la région où il faisait bon vivre. La ville est construite entre les bras de deux rivières. D'importants travaux ont dragué les fonds pour aménager les Canaux de Mugen, donnant à cette ville fluviale un cachet unique. Le quartier noble est constitué d'îles artificielles au milieu des canaux. Ses premiers bâtiments, comme l'École généraliste Itchinisan, furent construits avec des pierres extraites d'une carrière, à une heure en bateau, en amont d'Otosan Uchi.

Le climat tempéré local fait pousser des pruniers dont les liquoristes tirent un alcool réputé. La ville est à échelle humaine. Elle présente des quartiers typés avec tous les divertissements et installations pour se sentir bien. On dit la population souriante à Takaoka, sans doute parce qu'elle est épargnée de toutes les crises politiques de Rokugan.

Takaoka n'est située sur aucune carte en raison de sa taille modeste et de son indépendance. En effet, cette ville est probablement la seule de tout Rokugan à ne pas être affiliée à un Clan ! Sa localisation isolée et son attractivité modérée font de celle-ci une ville à l'intérêt

tout relatif pour les Clans. Ceux-ci devraient beaucoup trop investir pour l'annexer et en tirer avantage. Aussi, Takaoka est-elle une ville franche, tenue par la Famille Yoshino. Elle paie chaque année son impôt impérial, la protégeant de toutes représailles.

Il y a un mois, les eaux du fleuve ont drastiquement monté à cause de la fonte des neiges. Le quartier du port a été détruit et des dizaines de maisons ont été inondées. Miya Osami a accordé à Yoshino Naoki, le daimyo de Takaoka, la Bénédiction Miya pour venir en aide à la ville.

Dirigeants de Takaoka

- Yoshino Naoki, daimyo de Takaoka (37 ans).
- Yoshino Atemi, son épouse (34 ans).
- Kyoko, fille de Naoki et Atemi (15 ans).
- Dôgen, fils de Naoki et Atemi (12 ans).
- Yabu, hatamoto, conseiller de Yoshino Naoki (38 ans).

Spiritualité

- Jo, conseiller spirituel du daimyo et supérieur du temple des Fruits verts (59 ans).

Magistrature locale

- Samui Takagi, magistrat local (40 ans).
- Samui Inoue, son épouse (28 ans).
- Shiroi, fille de Takagi et Inoue (8 ans).
- Akagi, yoriki de Samui Takagi (27 ans).
- Kyosen, yoriki de Samui Takagi (23 ans).
- Misugi, yoriki de Samui Takagi (42 ans).
- Shijiro, yoriki de Samui Takagi (30 ans).



Môn de la ville de Takaoka

SCÉNARIO #3

Sens de Sakkaku

Rang 3

Royaume / Anneau : Sakkaku / Air

Portée : 18 m

Zone d'effet : Une créature ou un objet

Durée : 1 h pour une créature, 24 h pour un objet

Le lanceur trompe les sens d'autrui grâce à la malice de Sakkaku. Un ou plusieurs sens choisis au moment de l'incantation sont altérés selon les souhaits du lanceur. Il ne s'agit que d'une sensation illusoire que la victime perçoit comme vraie. La réalité reste cependant inaltérable. Le Sort ne peut en aucun cas prolonger la vie de sa victime ou changer les mécaniques de jeu.

Par exemple, une victime peut se baigner dans un feu, sans ressentir les effets de la chaleur. Mais quand le Sort s'arrêtera, elle criera de douleur, brûlée au quatrième degré. Un nageur croira boire la tasse sans risque, alors que ses poumons se rempliront d'eau. Du saké peut avoir le goût d'un jus de fruits exotiques, sans que la victime ne se rende compte qu'elle subit les effets d'une gueule de bois. La lame d'un katana semblera molle comme de la mousse mais quand le Sort s'arrêtera, l'aiguiseur réalisera s'être coupé deux doigts. Au MJ de jauger l'état des blessures réelles quand le sort s'achèvera. En aucun cas, ce Sort ne tuera la victime car la blague ne serait plus drôle. Au pire, la victime subit le premier point de Blessure du Rang Épuisé.

Poyo, mujina (Rang 2)

Le mujina est un infatigable farceur, originaire de Sakkaku, le Royaume de la Malice. Voir Ennemis de l'Empire, p.253

AIR 3

TERRE 3

FEU 3

EAU 3

INITIATIVE : 6G3

ATTAQUE : AUCUNE. LES MUJINA NE SE BATTENT PAS.

DÉGÂTS : AUCUN.

ND D'ARMURE : 15

RÉDUCTION : 3

BLESSURES : 50 (MORT)

SORTS

JET D'INCANTATION 6G3. ACTION COMPLEXE :

- **Lumière de la lune** (Ldb, p.167. ND 10) : Révèle les objets cachés et passages secrets.
- **Souvenir matérialisé** (Ldb, p.168. ND 10) : Crée l'illusion parfaite d'un objet immatériel et immobile.
- **Influence de Benten** (Ldb, p.168. ND 15) : +1g1+3 à tous les Jets de Compétences Sociales.
- **Proposition du Loup** (Ldb, p.169. ND 15) : +3,0 en Honneur.
- **Masque du vent** (Ldb, p.171. ND 20) : Prend n'importe quelle apparence dans les limites de ses propres proportions.
- **Sens de Sakkaku** (Nouveau. ND 20) : Trompe un ou plusieurs des cinq sens de la victime. Utilisé pour donner le goût du sang et les reflets roses dans la machine de barbe à papa. Le mujina utilise la magie du Royaume de Sakkaku, quasiment inconnue des shugenja de Rokugan.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Forme fantomatique** : le mujina est immatériel à Ningen-do (Rokugan) et peut donc passer au travers d'obstacles physiques. Il peut se rendre matériel s'il souhaite entrer en contact avec les objets (pour lancer quelque chose ou briser un objet précieux). Comme il se rend matériel ou immatériel à volonté (Action Gratuite pour un nombre de fois illimité), il ne peut normalement être blessé que s'il décide d'être matériel ou est pris par surprise.
- **Immortel** : le mujina ne peut pas être tué dans le royaume des mortels (Rokugan). S'il tombe à Mort, il retourne tout simplement à Sakkaku pendant un an et un jour, si personne ne l'invoque avant. En règle générale, il joue inlassablement des tours pendables à celui qui l'a « tué ».
- **Invisibilité** : le mujina peut devenir invisible à volonté, se dissimulant alors dans un kami de l'Air amical, et le rester même en lançant des Sorts (Action Gratuite).
- **Résistance à la magie** (+6 au ND d'Incantation).
- **Incantation** : le mujina lance ses Sorts comme un shugenja de Rang 3. Il a un nombre illimité d'emplacements de Sorts par jour, mais ne peut lancer que les Sorts cités ci-dessus.
- **Vivacité 6 (en volant)** : bien que le mujina ait des ailes, il ne semble pas s'en servir pour voler.
- **Esprit**.

SCÉNARIO #5

Rônins Bushi Shinjo, Rang 1

Les rônins Licorne reçoivent un entraînement de Bushi Shinjo. Lors du combat final dans la scierie abandonnée, ils ont le temps de prendre leur cimeterre.

* = Compétence d'École

HONNEUR : 4,0 **STATUT : 0** **GLOIRE : 1** **INFAMIE : 0**

AIR 3 **TERRE 2** **FEU 2** **EAU 2** **VIDE 2**
AGILITÉ 3 □ □

INITIATIVE : 5G2.

ATTAQUE :

- Cimeterre 6g3. Dégâts 5g3.
- Katana 6g3. Dégâts 6g2.

ND D'ARMURE : 20 (DONT +5 ARMURE LÉGÈRE)

BLESSURES : 0-14 (+0) ; 15-18 (+2) ; 19-22 (+7) ; 23-26 (+12) ; 27-30 (+17. ACTIONS DE MOUVEMENT SONT UN CRAN PLUS DURES) ; 31-34 (+37. 1 POINT DE VIDE POUR AGIR AVEC AU MAXIMUM DES ACTIONS GRATUITES) ; 35-38 (HORS DE COMBAT) ; 39+ (MORT).

RÉDUCTION : 3

RANG 1 : LA VOIE DE LA KI-RIN

Quand 1 Point de Vide est dépensé pour augmenter une Compétence d'École de +1g1, ajoutez au résultat le Rang en Équitation. Ce bonus ne s'applique pas en Posture du Centre. Athlétisme* 3

- Chasse* 3
- Défense* 3
- Équitation* 3
- Kenjutsu* (Cimeterre, katana) 3
- Kyujutsu* 3
- Sincérité (Tromperie) 1

AVANTAGE : FORCE DE LA TERRE (-2), QUELCONQUE (-2).

ÉQUIPEMENT : ARMURE LÉGÈRE, VÊTEMENTS ROBUSTES, DAISHO, YUMI, CIMETERRE, COUTEAU, NÉCESSAIRE DE VOYAGE, 3 KOKU.

Rônins Bushi Hida, Rang 1

Les rônins Crabe reçoivent un entraînement de bushi Hida.

* = Compétence d'École

HONNEUR : 3,5 **STATUT : 0** **GLOIRE : 1** **INFAMIE : 0**

AIR 2 **TERRE 2** **FEU 2** **EAU 2** **VIDE 2**
CONSTI. 3 **AGILITÉ 3** **FORCE 3** □ □

INITIATIVE : 3G2.

ATTAQUE :

- Tetsubo 6g3. Dégâts 7g3 (les adversaires ont -2 à la réduction)
- Katana 6g3. Dégâts 7g2.

ND D'ARMURE : 25 (DONT +10 ARMURE LOURDE)

BLESSURES : 0-14 (+0) ; 15-18 (+2) ; 19-22 (+7) ; 23-26 (+12) ; 27-30 (+17. ACTIONS DE MOUVEMENT SONT UN CRAN PLUS DURES) ; 31-34 (+37. 1 POINT DE VIDE POUR AGIR AVEC AU MAXIMUM DES ACTIONS GRATUITES) ; 35-38 (HORS DE COMBAT) ; 39+ (MORT).

RÉDUCTION : 5

RANG 1 : LA VOIE DU CRABE

- Pas de malus aux Compétences dû au port de l'armure lourde, excepté sur la Compétence Discrétion (-5 en Discrétion) (déjà inclus).
- +1g0 aux dégâts sur les Armes Lourdes (déjà inclus). Armes lourdes (Tetsubo)* 3
- Art de la guerre 2
- Athlétisme* 3
- Connaissance : Outremonde* 1
- Défense* 3
- Discrétion* 3 (-5 au résultat)
- Enquête (Sens de l'Observation)* 2
- Intimidation* 3
- Kenjutsu (Katana)* 3
- Sincérité (Tromperie) 1
- -1g0 aux Compétences Sociales.

AVANTAGE : FORCE DE LA TERRE (-2).

DÉSAVANTAGES : IMPÉTUEUX (+3) ET ASOCIAL (+3).

ÉQUIPEMENT : ARMURE LOURDE, VÊTEMENTS ROBUSTES, DAISHO, TETSUBO, TANTO, NÉCESSAIRE DE VOYAGE ET 1 KOKU.

Rônin Iosa, shugenja Kitsu, Rang 1

(Kitsu) Iosa n'apparaît qu'à la fin de la partie, lors du combat final dans la scierie abandonnée. En cas de combat de masse, Iosa prendra le rôle de général de son otokodate.

* = Compétence d'École

HONNEUR : 6,0 STATUT : 0 GLOIRE : 2 INFAMIE : 0

AIR 2 TERRE 2 FEU 2 EAU 3 VIDE 3
INTEL. 3 □ □ □

INITIATIVE : 4G2.

KATANA 5G2. DÉGÂTS 7G2.

ND D'ARMURE : 15

BLESSURES : 0-10 (+0) ; 11-14 (+3) ; 15-18 (+5) ; 19-22 (+10) ; 23-26 (+15) ; 27-30 (+20. ACTIONS DE MOUVEMENT SONT UN CRAN PLUS DURES) ; 31-34 (+40. 1 POINT DE VIDE POUR AGIR AVEC AU MAXIMUM DES ACTIONS GRATUITES) ; 35-38 (HORS DE COMBAT) ; 39+ (MORT).ART DE LA GUERRE* 3

- Art de la magie* 3
- Calligraphie (Code secret)* 2
- Conn. : Histoire* 2
- Conn. : Théologie* 2
- Enquête 2
- Étiquette* 3
- Iaijutsu 3
- Kenjutsu* (Katana) 3
- Sincérité 2

AVANTAGE : RENOMMÉE (-3).

DÉSAVANTAGE : OBNUBILÉ (+2. RETROUVER UN MAÎTRE À SERVIR).

TECHNIQUE SHUGENJA KITSU (REMANIÉE) : LES YEUX DES ANCÊTRES.

Les Kitsu descendent de créatures mystiques et savent interagir avec les ancêtres. En réussissant un **Jet d'Incantation (comme s'il s'agissait d'un Sort d'Eau) sur un ND égal à la Volonté x 5 d'une cible** à moins de 4,5 m, le shugenja découvre tous ses Avantages Spirituels et ses Désavantages Spirituels. En dépensant un Point de Vide, il peut alors annuler un de ses Avantages Spirituels pendant un nombre de minutes égal à son Rang de maîtrise. Si l'adversaire ne possède aucun Avantage Spirituel, il influence l'ancêtre de sa cible à mal percevoir son descendant. En dépensant un Point de Vide, la cible subira un malus à tous ses jets de Compétences d'Écoles égal au Rang de maîtrise en Eau du shugenja Kitsu pendant une minute par Rang de maîtrise en Eau. L'activation de cette Technique s'effectue au prix d'une Action Simple et ressemble à une Incantation.

Le shugenja gagne aussi une Augmentation Gratuite sur tous les Sorts au mot-clef Art de la guerre.

MAGIE

AFFINITÉ : EAU + ART DE LA GUERRE (NOTÉ D'UN °).

DÉFICIENCE : FEU.

Les résumés des Sorts de Kitsu Iosa sont basés sur le Ldb 4^e édition.

Eau (5g3) □ □ □

- **Cape des Miya (Eau 2).** Pendant 5 Tours, le ND d'armure augmente de l'Anneau d'Eau + Rang de maîtrise.
- **Résister aux vagues d'assaut ° (Eau 2).** Confère une deuxième attaque à une cible pour un Tour dès le Tour suivant.
- **Voie vers la paix intérieure (Eau 1. remanié).** Soigne un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat du Jet d'Incantation et le ND du sort. Remaniement : Le minimum soigné est égal à l'Anneau d'Eau du shugenja.

Terre (3g2) □ □

- **Armure de la Terre ° (Terre 1).** Pendant 10 Tours, Kitsu Iosa gagne une Réduction égale à Anneau de Terre + Rang de maîtrise. Il subit Eau -1 pour calculer ses déplacements.

Air (3g2) □ □

- **Chercher la vérité (Air 1).** Annule tous les malus mentaux et sociaux temporaires issus de mécanismes du jeu (Techniques, Rangs de Blessures et autres Sorts).
- **Héritage de Kaze-no-Kami (Air 1).** Délivre un petit message à quelqu'un grâce à un oiseau magique.

ÉQUIPEMENT : ROBE, DAISHO, COUTEAU, ÉTUI À PARCHEMIN, NÉCESSAIRE DE VOYAGE, 3 KOKU.

Scénario #6

Duelliste générique

Ce duelliste est volontairement limité aux rudiments du duel iaijutsu. Il n'est en rien un professionnel. Il est là pour tester le système de duel et apporter un duel équilibré à votre PJ. De toute façon, même si le PJ perd, il ne perdra pas beaucoup d'Honneur. L'enjeu du duel est très mineur.

Adaptez l'École, les compétences, la personnalité et l'apparence en fonction des besoins.

Rang 1

HONNEUR : 5,0 **STATUT : 1** **GLOIRE : 1** **INFAMIE : 0**

AIR 3 **TERRE 3** **FEU 3** **EAU 2** **VIDE 2**
□ □

Initiative : 4g3.

ATTAQUE :

- KATANA 6G3. DÉGÂTS 6G2.

ND D'ARMURE : 25 (DONT +5 ARMURE LÉGÈRE)

BLESSURES : 15 ; 21 (+3) ; 27 (+5) ; 33 (+10) ; 39 (+15) ; 45 (+20 LES ACTIONS DE MOUVEMENT PASSENT UN CRAN AU-DESSUS DE LA NORMALE) ; 51 (+40. 1 POINT DE VIDE POUR AGIR AVEC AU MAXIMUM DES ACTIONS GRATUITES) ; 57 (HORS DE COMBAT) ; 58+ (MORT).

- ATHLÉTISME 1
- CONNAISSANCE : BUSHIDO 2
- DÉFENSE 1
- ENQUÊTE 1
- ÉTIQUETTE 2
- IAIJUTSU (CONCENTRATION) 1
- KENJUTSU (KATANA) 3

AVANTAGE : RÉTABLISSEMENT RAPIDE

DÉSAVANTAGES : IDÉALISTE ET OBTUS.

ÉQUIPEMENT DUELLISTE : ARMURE LÉGÈRE, VÊTEMENTS DE COURS, DAISHO, ARC, NÉCESSAIRE DE VOYAGE ET 5 KOKU.

Vignettes d'Ikoma Tsukan

Les vignettes des pages suivantes sont à découper quand les PJ se renseignent sur l'un des PNJ choisi. Vous avez deux vignettes libres laissées à votre appréciation.

5^e ed : Scénarios

SCÉNARIO #1

Rônins, employés par Shiba Misoko

Le profil de ce rônin est celui d'une petite frappe. Il est attiré par l'argent facile, la basse besogne et n'a guère d'autre choix que la débrouillardise pour survivre. Sa loyauté envers son employeur est en fonction des koku de ce dernier ou la crainte qu'il lui inspire.

Ce rônin donnera l'occasion aux PJ de tester leurs Techniques et de se familiariser avec le système de combat. Son faible Rang représente un danger mineur pour les PJ.

Pour un combat équilibré, mettez un rônin de plus que vos PJ.

Honneur : 15. Statut : 0. Gloire : 10. Air : 2.

Terre 2

Feu 2

Eau 2

Vide 2

ATTAQUE

- **Katana** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 5/7 ; acéré, cérémoniel.
- **Parangu** : portée 1 ; dégâts 3 ; Dangerosité 4/6 ; acéré.

Endurance : 9

Sang-froid : 8

Attention : 6

Vigilance : 3

Artisanal : 0 ; Martial : 2 ; Savant : 1 ; Social : 0 ; Pro : 2

ATTITUDE

Bourru ; Eau +2, Terre -2

AVANTAGE

Ingénieux Air ; professionnel ; mental

DÉSAVANTAGE

Cupide ; Terre ; social ; mental

ÉCOLE DU LOUP

Une fois par round, quand une action d'attaque le prenant pour cible est réussie, le Rônin peut subir 3 points de fatigue afin que l'attaque touche un autre personnage situé à portée 0-1 de lui (hormis l'attaquant) comme s'il en était la cible d'origine. Équipement : parangu rayé, katana rayé, vêtements robustes (physique 2) et 3 koku.

SCÉNARIO #2

Rônins, employés par Yogo Kao

Le profil de ce rônin est similaire à celui présenté dans le scénario #1. Il présente une petite frappe survivant grâce à des activités louches. Il représente un danger mineur pour les PJ.

Pour un combat équilibré, mettez un rônin de plus que vos PJ.

Honneur : 15. Statut : 0. Gloire : 10. Air : 2

Terre 2

Feu 2

Eau 2

Vide 2

ATTAQUE

- **Katana** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 5/7 ; acéré, cérémoniel.
- **Parangu** : portée 1 ; dégâts 3 ; Dangerosité 4/6 ; acéré.

Endurance : 9

Sang-froid : 8

Attention : 6

Vigilance : 3

Artisanal : 0 ; Martial : 2 ; Savant : 1 ; Social : 0 ; Pro : 2

ATTITUDE

Bourru ; Eau +2, Terre -2

AVANTAGE

Ingénieux Air ; professionnel ; mental

DÉSAVANTAGE

Cupide ; Terre ; social ; mental

ÉCOLE DU LOUP

Une fois par round, quand une action d'attaque le prenant pour cible est réussie, le Rônin peut subir 3 points de fatigue afin que l'attaque touche un autre personnage situé à portée 0-1 de lui (hormis l'attaquant) comme s'il en était la cible d'origine. Équipement : parangu rayé, katana rayé, vêtements robustes (physique 2) et 3 koku.

SCÉNARIO #3

Poyo, mujina

Le mujina est originaire du Royaume Spirituel de Sakkaku, le Royaume de la Malice. Infatigable farceur, ses blagues sont considérées comme douteuses selon les critères des rokugani. Certaines sont même mortelles par inadvertance.

Honneur : 0. Air 3.
Terre 3
Feu 3
Eau 3
Vide 3

ATTAQUE :

aucune. Les mujina ne se battent pas.

Dégâts : aucun.

Endurance : 12
Sang-froid : 10
Attention : 6
Vigilance : 4

Attitude rusée : Air +2 ; Feu -2. Sorts (Jet d'Incantation 6g3. Action Complexe) :

MAGIE

- **Lumière de la lune (Ldb, p.167. ND 2)** : révèle les objets cachés et passages secrets.
- **Souvenir matérialisé (Ldb, p.168. ND 2)** : crée l'illusion par faite d'un objet immatériel et immobile.
- **Influence de Benten (Ldb, p.168. ND 3)** : +1 dé d'anneaux à toutes les compétences sociales.
- **Proposition du Loup (Ldb, p.169. ND 3)** : +30 en Honneur.
- **Masque du vent (Ldb, p.171. ND 4)** : prend n'importe quelle apparence dans les limites de ses propres proportions.
- **Sens de Sakkaku (Nouveau. ND 4)** : trompe un ou plusieurs des cinq sens de la victime. Utilisé pour donner le goût du sang et les reflets roses à la barbe à papa. Le mujina utilise la magie du Royaume de Sakkaku, quasiment inconnue des shugenja de Rokugan.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Forme fantomatique** : le mujina est immatériel à Ningen-do (Rokugan) et peut donc passer au travers d'obstacles physiques. Il peut se rendre matériel s'il souhaite entrer en contact avec les objets (pour lancer quelque chose ou briser un objet précieux). Comme il se rend matériel ou immatériel à volonté (Action Gratuite pour un nombre de fois illimité), il ne peut normalement être blessé que s'il décide d'être matériel ou est pris par surprise.
- **Immortel** : le mujina ne peut pas être tué dans le royaume des mortels (Rokugan). S'il tombe à Mort, il retourne tout simplement à Sakkaku pendant un an et un jour, si personne ne l'invoque avant. En règle générale, il joue inlassablement des tours pendables à celui qui l'a « tué ».
- **Invisibilité** : le mujina peut devenir invisible à volonté, se dissimulant alors avec un kami de l'Air amical, et le rester même en lançant des Sorts (Action Gratuite).
- **Résistance à la magie** : +1 au ND d'Incantation.
- **Incantation** : le mujina lance ses Sorts comme un shugenja de Rang 3. Il a un nombre illimité d'emplacements de Sorts par jour, mais ne peut lancer que les Sorts cités ci-dessus.
- **Vivacité 6 (en volant)** : bien que le mujina a des ailes, il ne semble pas s'en servir pour voler.
- **Esprit**.

Sens de Sakkaku Rang 3

Activation : Au prix d'une Action, effectuez un test de Théologie (Air) ND 4, prenant pour cible un personnage à portée 0-3. Effet : le lanceur trompe les sens d'autrui grâce à la malice de Sakkaku. Un ou plusieurs sens choisis au moment de l'incantation sont altérés selon les souhaits du lanceur. Il ne s'agit que d'une sensation illusoire que la victime perçoit comme vraie. La réalité reste cependant inaltérable. Le Sort ne peut en aucun cas prolonger la vie de sa victime ou changer les mécaniques de jeu.

Par exemple, une victime pourra se baigner dans un feu, sans ressentir les effets de la chaleur. Mais quand le Sort s'arrêtera, elle criera de douleur, brûlée au quatrième degré. Un nageur croira boire la tasse sans risque, alors que ses poumons se rempliront d'eau. Du saké peut avoir le goût d'un jus de fruits exotiques, sans que la victime se rende compte qu'elle subit les effets d'une gueule de bois. La lame d'un katana semblera molle comme de la mousse mais quand le Sort s'arrêtera, la cible réalisera s'être coupée deux doigts. Au MJ de jauger l'état des blessures réelles quand le sort s'achèvera. En aucun cas, ce Sort ne tuera la victime, car la blague ne serait plus drôle. Au pire, la victime subit un coup critique de niveau 4.

SCÉNARIO #5

Rônins Bushi Shinjo, Rang 1

Les rônins Licorne reçoivent un entraînement de Bushi Shinjo. Lors du combat final dans la scierie abandonnée, ils ont le temps de prendre leur cimeterre.

Honneur : 4,0. Statut : 0. Gloire : 1.

Air 3
Terre 2
Feu 2
Eau 2
Vide 2

ATTAQUE

- **Cimeterre** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 5 ; acéré, solide.
- **Katana** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 5/7 ; acéré, cérémoniel.

Endurance : 9
Sang-froid : 8
Attention : 6
Vigilance : 3

RANG 1 : LA VOIE DE LA KI-RIN

Quand 1 point de Vide est dépensé pour augmenter une Compétence d'École de +1 dé d'Anneaux, ajoutez au résultat le Rang en Équitation. Ce bonus ne s'applique pas en Posture du Vide.

Artisanal : 0 ; Martial : 2 ; Savant : 0 ; Social : 1 ; Pro : 0

AVANTAGE

Force de la terre ; terre ; Physique ; Martial
Quelconque ; Eau ; Social ; Relation

Équipement : armure légère (Physique 3), vêtements robustes, daisho, yumi, cimeterre, couteau, nécessaire de voyage, 3 koku.

Rônins Bushi Hida, Rang 1

Les rônins Crabe reçoivent un entraînement de Bushi Hida.
Honneur : 35. Statut : 0. Gloire : 10

Air 2
Terre 2
Feu 2
Eau 2
Vide 2

ATTAQUE

- **Tetsubo** : portée 1-2 ; dégâts 7 ; dangerosité 3 ; encombrant, solide, militaire.
- **Katana** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 5/7 ; acéré, cérémoniel.

Endurance : 9
Sang-froid : 8
Attention : 6
Vigilance : 3

RANG 1 : LA VOIE DU CRABE

- Pas de malus aux Compétences dû au port de l'armure lourde, excepté sur la Compétence Discrétion (-1 en Discrétion) (déjà inclus).
- + 1 dé de compétence aux dégâts sur les Armes Lourdes (déjà inclus).

Artisanal : 0 ; Martial : 2 ; Savant : 0 ; Social : 0 ; Pro : 0

AVANTAGE

Force de la terre ; Terre ; Physique ; Martial

DÉSAVANTAGES

Impétueux ; Terre ; Social ; Relations
Asocial ; Eau ; Social ; Relation

Équipement : armure lourde (Physique 5), vêtements robustes, daisho, tetsubo, tanto, nécessaire de voyage et 1 koku.

Rônin Iosa, shugenja Kitsu, Rang 1

(Kitsu) Iosa n'apparaît qu'à la fin de la partie, lors du combat final dans la scierie abandonnée. En cas de combat de masse, Iosa prendra le rôle de général de son otokodate.

Honneur : 60. Statut : 0. Gloire : 20

Air 2
Terre 2
Feu 2
Eau 3
Vide 3

Attaque

- **Katana** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangersité 5/7 ; acéré, cérémoniel

Endurance : 9
Sang-froid : 8
Attention : 6
Vigilance : 3

Artisanal : 0 ; Martial : 2 ; Savant : 2 ; Social : 1 ; Pro : 0

Avantage

Renommée (-3)

Désavantage

Obnubilé (+2. Retrouver un maître à servir).

Technique Shugenja Kitsu (Remaniée) : Les Yeux des Ancêtres

Les Kitsu descendent de créatures mystiques et savent interagir avec les ancêtres. En réussissant un jet d'Incantation (comme s'il s'agissait d'un Sort d'Eau) sur un ND égal à la Vigilance d'une cible à moins de portée 2, le shugenja découvre tous ses Avantages Spirituels et ses Désavantages Spirituels. En dépensant un Point de Vide, il peut alors annuler un de ses Avantages Spirituels pendant un nombre de minutes égal à son Rang d'école. Si l'adversaire ne possède aucun Avantage Spirituel, il influence l'ancêtre de sa cible à mal percevoir son descendant. En dépensant un Point de Vide, la cible subira un malus à tous ses jets de Compétences d'Écoles de son curriculum actuel, égal au Rang d'école en Eau du shugenja Kitsu, pendant une minute par Rang de maîtrise en Eau. L'activation de cette Technique s'effectue au prix d'une Action Simple et ressemble à une Incantation.

Le shugenja gagne aussi une Aubaine sur tous les Sorts au mot-clef Art de la guerre.

Magie

Les résumés des Sorts de Kitsu Iosa sont basés sur le Ldb 4e édition.

Eau

- **Cape des Miya (Eau ND 3)**. Pendant 5 Tours, le Niveau physique et spirituel augmente de l'Anneau d'Eau + Rang d'école divisée par 5.
- **Résister aux vagues d'assaut (Eau ND 3)**. Confère une deuxième attaque à une cible pour un Tour dès le Tour suivant.
- **Voie vers la paix intérieure (Eau ND 2)**. Soigne un nombre de Blessures égal à l'Anneau d'eau +1 par succès bonus.

Terre

- **Armure de la Terre (Terre ND 2)**. Pendant 10 Tours, Kitsu Iosa gagne une Réduction égale à Anneau de Terre + Rang d'école/2. Il subit 1 rang de portée en moins pour se déplacer pour calculer ses déplacements en portée.

Air

- **Chercher la vérité (Air ND 2)**. Annule tous les malus mentaux et sociaux temporaires issus de mécanismes du jeu (Techniques, Rangs de Blessures et autres Sorts).
- **Héritage de Kaze-no-Kami (Air ND 2)**. Délivre un petit message à quelqu'un grâce à un oiseau magique.

Équipement : robe, daisho, couteau, étui à parchemin, nécessaire de voyage, 3 koku.

SCÉNARIO #6

Duelliste générique

Ce duelliste est volontairement limité aux rudiments du duel iaijutsu. Il n'est en rien un professionnel. Il est là pour tester le système de duel et apporter un duel équilibré à votre PJ. De toute façon, même si le PJ perd, il ne perdra pas beaucoup d'Honneur. L'enjeu du duel est très mineur.

Adaptez l'École, les compétences, la personnalité et l'apparence en fonction des besoins.

Honneur : 50. Statut : 10 Gloire : 10

Air 3

Terre 3

Feu 3

Eau 2

Vide 2

ATTAQUE

- **Katana** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangersité 5/7 ; acéré, cérémoniel.

Endurance : 15

Sang-froid : 12

Attention : 8

Vigilance : 5.

Artisanal : 0 ; Martial : 2 ; Savant : 1 ; Social : 1 ; Pro : 0

AVANTAGE

Rétablissement rapide ; Eau ; Martial ; Physique

DÉSAVANTAGES

Idéaliste ; Terre ; Mental ; Spirituel

Obtus ; Air ; Social ; relation

Équipement duelliste : armure légère (Physique 3), vêtements de cours, daisho, arc, nécessaire de voyage et 5 koku.

Dragon : Mirumoto Hato

Mirumoto Hato a été formé à l'École de Bushi Mirumoto. Fils aîné d'un daimyo influent, il a bénéficié d'un enseignement de qualité dans l'art du Niten. Sitôt après avoir remporté son gempukku, il se retrouva mêlé à une affaire opposant un Duelliste Kakita et un Courtisan Ide. Hato défendit l'honneur du Courtisan Ide et remporta le duel iaijutsu contre le Duelliste Kakita. Cette victoire lui valut un poste d'assistant de professeur dans un dojo Dragon.

Le travail d'Hato est ingrat. Il doit s'occuper de toutes les tâches rébarbatives, volontairement délaissées par le professeur. Hato s'en est plaint. Il a rappelé au professeur que le Bushido devait passer avant ses émotions. Le professeur joua sur les mots et détourna l'objection. Il répondit à Hato que si ce dernier était vraiment en phase avec le Bushido, il nourrirait des pensées agréables envers son supérieur. Le supérieur envoya Hato à la Cour d'Hiver de Takaoka pour qu'il « médite » sur cette leçon.

Crabe : Yasuki Isanake

Yasuki Isanake a été formé à l'École de Courtisan Yasuki. Il a grandi à Sunda Mizu Mura, capitale des Yasuki et ville la plus importante du Clan du Crabe. Isanake a profité de la législation très souple de Sunda Mizu Mura pour faire fortune. C'est un « bienfaiteur commercial » (marchand) spécialisé dans les denrées recherchées (thé, soie, alcools fins et papier).

Il a étendu son réseau de distribution jusqu'à Ootosan Uchi où il y possède des entrepôts. Ce point de stockage lui permet de satisfaire les besoins de riches familles et de la Cour Impériale. Il a récemment investi dans de nouveaux bateaux achetés au Clan de la Mante. A priori, il devrait se rendre l'année suivante à la Cour d'Hiver de Yoritomo Tisaru. Tisaru est le daimyo de la Cité de la Foudre, deuxième ville la plus puissante du Clan de la Mante.

Yasuki Isanake sera accompagné de son amie, Hida Oritamu, la générale Crabe à la Bataille des Petits puissants.

Grue : Asahina Daruta

Asahina Daruta a été formé à l'École des Shugenja Asahina. Ses professeurs ont toujours trouvé chez lui un esprit curieux et calculateur. Son aisance naturelle avec les mots a fait de lui un excellent négociateur diplomate auprès des kamis.

Il est monté à la capitale pour s'élever dans la société. Ayant une haute estime de lui-même, il ne conçoit pas sa vie sans luxe et mondanités. À force de mots bien placés, son activité de « bienfaiteur commercial » (marchand) l'a propulsé comme l'un des plus grands distributeurs de denrées de luxe d'Ootosan Uchi. Certaines sont même servies à toutes les ambassades des Clans Majeurs ! Il est marié à une femme Asahina, fort belle. Tous deux partagent la même appétence pour la richesse. Daruta apprécie particulièrement les alcools rares et raffinés. Il a goûté une bouteille de rhum de la fabrique Chiranase et aimerait de nouveau s'en procurer pour son plaisir personnel. La fabrique Chiranase est à la Cité de la Foudre.

Crabe : Hida Oritamu

Hida Oritamu a été formée à l'École de Bushi Hida. Elle était en poste pendant trois ans à Sunda Mizu Mura. Elle faisait partie des forces de l'ordre et s'est rapidement imposée comme chef de sa patrouille. Ses bons états de service ont conduit à sa nomination sur le Mur.

Elle s'est distinguée par quelques faits d'armes remarquables grâce à son calme naturel. Avant d'être nommé général des armées Crabe à la Bataille des Petits puissants, Hida Oritamu gérait l'approvisionnement en riz entre Sunda Mizu Mura et le Mur. Pour la Cour d'Hiver à Takaoka, elle sera accompagnée de son ami, Yasuki Isanake, « bienfaiteur commercial » (marchand). Elle n'a aucun poids politique et est venue récupérer les daisho.

Licorne : Utaku Tsuneari

Je n'ai aucune information à son sujet.

Licorne : Shinjo Atsunabe

Shinjo Atsunabe a été formée à l'École de Bushi Shinjo. Sa soif des grands espaces l'a toujours attirée près de la frontière extérieure des terres Licorne. Son aisance naturelle à nouer le contact, associée à de grands talents de cavalière, a fait d'elle une Shinjo honorable et respectée.

En charge d'un poste-frontière, elle filtrait avec vigilance les allées et venues dans Rokugan. Elle fut profondément malheureuse d'être nommée générale lors de la Bataille des Petits puissants car elle quitta l'horizon extérieur de Rokugan pour les terres intérieures. Sa tristesse intérieure explique peut-être pourquoi, elle perdit en juillet dernier. Elle n'a aucun poids politique et n'attend rien d'autre de la Cour d'Hiver de Takaoka que de récupérer les daisho.

Lion : Matsu Namika

Matsu Namika a été formée à l'École de Barde Ikoma. Âgée de trente ans, elle a tout de suite mis en pratique sa grande intelligence au service de la diplomatie. Son visage sec et peu souriant affiche d'entrée un caractère déterminé. Ce sont des qualités propres à remporter les conflits, domaine qu'elle apprécie particulièrement.

S'attaquer à plus puissant qu'elle ne lui a jamais fait peur. Elle a récemment ridiculisé un Magistrat d'Émeraude. Ce dernier était bien incapable de justifier les actes d'un de ses ancêtres et dut satisfaire aux exigences de Namika. Ce n'est là qu'une des nombreuses batailles politiques que remporta Namika. Comme le Magistrat défait possède plusieurs appuis, le daimyo de Namika a préféré l'envoyer à Takaoka, le temps que les remous s'aplanissent...

Mante : Kitsune Shusi

Kitsune Shusi a été formée à l'École des Shugenja Kitsune. Les Fortunes l'ont doté d'un caractère pétillant et curieux. Elle attache une grande importance à l'histoire de sa Famille. Elle fut un temps archiviste des relations diplomatiques de sa Famille. Puis, elle servit comme garde forestière de Kitsune Mori, tâche à laquelle elle s'adonne encore aujourd'hui. Ses supérieurs sont contents d'elle. « La forêt des amoureux de l'Empire », comme est parfois surnommée Kitsune Mori, possède des allées et des parterres fleuris grâce à l'entretien de Shusi.

La maîtrise de Shusi pour l'ikebana (art floral) lui vaut une excellente réputation. Elle cultive un jardin de fleurs où certains artistes y puisent l'inspiration. Quelques haïkus relatent même la vision de renards ou de rats laveurs jouant avec des pétales de fleurs. Interrogée à ce sujet, Shuri a déclaré que *chaque artiste a sa propre vision sur le monde qui nous entoure.*

Phénix : Isawa Ajiko

Isawa Ajiko a été formée à l'École des Shugenja Isawa. Elle a remporté son gempukku et fut dans le milieu du tableau. Elle gérait les autorisations de passage entre les terres du Phénix et de la Grue. Tout se passait bien jusqu'à ce qu'éclate un violent orage. Les trombes d'eau détrempèrent le terrain. Les cheveux furent emportés par le poids et la diligence se retrouva au milieu de la rivière.

Pendant que l'eau montait dans la cabine, Ajiko sauva les cheveux avant de sauver de la noyade le samouraï dans sa cabine.

De son point de vue, Ajiko a respecté l'harmonie avec la nature et les éléments. Tous les êtres vivants furent sauvés. Du point de vue du samouraï, l'ordre social n'a pas été respecté. Il usa de son influence pour punir Ajiko.

C'est ainsi que la shugenja se retrouve éloignée des terres de son Clan lors de cette Cour d'Hiver pour représenter le Phénix à Takaoka. Ses supérieurs n'attendent rien d'elle.

Scorpion : Bayushi Nobuatsu

Je n'ai aucune information à son sujet.

4^e éd / 5^e éd PJ - MJ :

Présentation des prétirés

PRÉTIRÉS

Les 16 prétirés sont rédigés pour les 4^e et 5^e éditions. Mon objectif est de vous proposer un personnage répondant aux critères suivants :

- S'inscrire dans la campagne Premières Missions.
- Être facile d'accès pour des joueurs débutants, tant au niveau des règles que de l'interprétation.
- Un seul personnage représentatif par Clan, afin de ne pas vous noyer dans les choix.
- Équilibrer au maximum la répartition entre les trois balises d'École classiques : bushi, courtisan et shugenja.

Force est de constater que les bushi sont très largement représentés. Ce constat reflète bien le fait que Rokugan est un monde régi par les guerriers. Pour correspondre aux spécificités des personnages typiquement féminins, j'ai rajouté les feuilles pour la Berserker Matsu [Bushi], la Shugenja Moshi et la Bushi Utaku. Enfin, parce que Premières Missions englobe les PJ dans la Bénédiction Miya, tous les profils Miya sont présentés.

Ces prétirés ne sont en rien obligatoires pour jouer à Premières Missions. Inspirez-vous-en pour créer votre personnage de A à Z. L'idéal est d'avoir à la table au moins un personnage par balise d'École.

Un personnage est voué à évoluer. Vous trouverez sur internet des feuilles de personnages vierges pour recopier au crayon à papier les indications notées dans les prétirés. Voici les miennes :

https://www.scenaritheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=7313

- **Crabe Bushi Hida.** Vous buvez du saké, vous frappez fort et vous savez analyser votre environnement. En revanche, la Cour n'est pas faite pour vous.
- **Dragon Bushi Mirumoto.** Vous êtes en retrait par rapport au monde qui vous entoure. Vous appréciez le silence et êtes de bonne compagnie. Gare à vos ennemis ! Les tranchants de vos lames sont mortels.
- **Grue Bushi Kakita.** Vous êtes un chevalier du cœur, de la cour et des arts. Rompu aux jeux de la séduction, vous ravissez votre entourage par votre raffinement.
- **Licorne Bushi Utaku (f).** Vous êtes une des meilleures cavalières de l'Empire. Votre calme n'a d'égale que votre solide éducation. Même à pied, vous avez fait mentir plus d'un guerrier sur vos compétences martiales.

- **Licorne Courtisan Ide.** Vous êtes pour la paix et le dialogue social. Vos mots ne froisseront personne et vous saurez même reprendre des paroles déplacées de vos amis. On peut compter sur vous en toute occasion mondaine.
- **Lion Barde Ikoma [Courtisan].** Votre extravagance est au service de la Gloire d'autrui. Vous divertissez votre entourage par vos contes guerriers ou spirituels. Vous connaissez quelques rudiments martiaux.
- **Lion Bushi Matsu (f).** Votre caractère tempétueux est craint. Vous frappez d'abord et posez les questions ensuite. La Cour n'est pas faite pour vous. Il n'y a que pendant la méditation envers vos ancêtres où vous vous sentez apaisée.
- **Mante Bushi Yoritomo.** Vous regardez l'avenir avec courage et optimisme. Quelle que soit la situation, vous saurez vous adapter. Vous avez le pied marin, la main sûre et la parole aisée. Vous êtes né pour être le capitaine de votre équipe.
- **Mante Shugenja Moshi (f).** Vous avez été bénie par Dame Soleil. Ses bénédictions font autant de vous une shugenja de bataille que de cour.
- **Miya Architecte [Courtisan].** Vous faites partie de la haute. Pourtant, vous appréciez être à l'écoute des petites gens. Vous accomplissez votre devoir avec humilité, surtout quand il faut mettre la main à la pâte.
- **Miya Héraut [Courtisan].** Vous faites partie de la haute. La paix, le dialogue et l'accomplissement de votre devoir sont au cœur de vos préoccupations. Voyager à travers l'Empire est votre quotidien.
- **Miya Protecteur [Courtisan].** Vous faites partie de la haute. Vous préférez discuter plutôt que frapper. Si vous dégainez votre katana, votre style martial défensif reflète vos idéaux de paix.
- **Moine.** Vous parcourez Rokugan à la recherche de l'Illumination. Votre solide enseignement spirituel vous apporte les ressources dont vous avez besoin pour faire face à toutes les situations.
- **Phénix Shugenja Isawa.** Vous faites partie des meilleurs shugenja de l'Empire. La magie se manifeste chez vous par une grande polyvalence. Vous apportez votre aide aux autres et laissez briller les bushi en première ligne.

EN UN COUP D'ŒIL

Combat. Mesure la capacité martiale de votre personnage. Les bushi sont formés pour la guerre et seront le choix le plus adéquat pour le combat. Dans une moindre mesure, les shugenja des prétirés possèdent quelques Sorts utiles pour les combats.

Bushido. Représente la moralité et l'éthique de votre personnage. Tous les samourais s'inscrivent dans le code de civilité de Rokugan. Mais certains y attachent plus d'importance.

Social. Interagit avec les mondanités. Le dialogue, l'étiquette et les manipulations sociales sont l'apanage des courtisans. Les autres types de personnages doivent aussi se conformer aux coutumes de Rokugan sous peine de passer pour des samourais rustres et indignes de servir leur daimyo.

Spiritualité. Intériorise la spiritualité de votre personnage. Voir Moine ou shugenja ? et Magie et spiritualité dans le Livre du Feu.

Statut. Impose le respect par une position sociale élevée. À L5A, la hiérarchie est très réglementée. Quand on est au-dessus, ne serait-ce qu'un peu, on détient un pouvoir énorme. Jouer de son Statut est l'apanage des puissants, comme les Familles Impériales.

Prétirés Matsu, Moshi, Utaku. Ces prétirés sont des personnages féminins. Voir Matsu, Utaku et Moshi dans le Livre du Feu.

- **Rônin [Bushi].** Natif de Takaoka, vous êtes libre de tout engagement. Personne ne vous dicte quoi faire ou quoi dire. Votre lame et votre vie vous appartiennent. Mais vous avez appris que pour survivre un jour de plus, mieux valait être sous la protection de quelques samourais de confiance. Ceux-là ferment les yeux sur vos louches agissements, tant que vous servez leurs intérêts.
- **Scorpion Espion infiltré Shosuro [Ninja].** Vous êtes plus à l'aise à la Cour que dans une armée de bushi. Vous préférez rester dans les ombres et quand vous vous montrez en pleine lumière, c'est généralement pour faire diversion.

CHOISIR SON PERSONNAGE

ÉCOLES	COMBAT	BUSHIDO	SOCIAL	SPIRITUALITÉ	STATUT
CRABE BUSHI HIDA	●●●	●○○	○○○	●○○	●○○
DRAGON BUSHI MIRUMOTO	●●●	○○○	●○○	●○○	●○○
GRUE BUSHI KAKITA	●●○	●●○	●○○	○○○	●○○
LICORNE BUSHI UTAKU (F)	●●○	●●○	●○○	○○○	●○○
LICORNE COURTISAN IDE	○○○	●○○	●●●	●○○	●○○
LION BARDE IKOMA [COURTISAN]	●○○	●●○	●○○	●○○	●○○
LION BUSHI MATSU (F)	●●●	●○○	○○○	●○○	●○○
MANTE BUSHI YORITOMO	●●●	○○○	●○○	○○○	●●○
MANTE SHUGENJA MOSHI (F)	●●○	○○○	○○○	●●●	●○○
MIYA ARCHITECTE [COURTISAN]	○○○	●●○	●●○	○○○	●●○
MIYA HÉRAUT [COURTISAN]	○○○	●○○	●●●	○○○	●●○
MIYA PROTECTEUR [COURTISAN]	●○○	●○○	●●○	○○○	●●○
MOINE	●○○	○○○	●●○	●●●	○○○
PHÉNIX SHUGENJA ISAWA	○○○	○○○	●●○	●●●	●○○
RÔNIN [BUSHI]	●●●	○○○	○○○	○○○	○○○
SCORPION ESPION INFILTRÉ SHOSURO [NINJA]	●●○	○○○	●●●	○○○	●○○

Nom : Hida

Clan : Crabe

Ecole : Bushi Hida

Rang de Maîtrise : 1

Daimyo :

Réputation :1

Honneur : 3,5

Gloire : 1

Statut : 0

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2
--	------------

ND d'armure					20	
• De base (5 + 5 x Réflexes)					10	
• Armure. Bonus au ND :					+10	
Type	Lourde	RD	5	Prix	40 koku	
+5 ND Athlétisme et Discrétion						

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+5
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Tetsubo	Katana	
Dégâts totaux	7g3	7g2	
VD de l'arme	3g3	3g2	
Mots-clefs	Grande	Samouraï, Moyenne	
Prix	-	-	
Notes	-2 RD à mes adversaires.	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide.	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+0)	16-21	
Légrmt blessé (+2)	22-27	
Blessé (+7)	28-33	
Gravmt blessé (+12)	34-39	
Impotent (+17) (action mvt 1 cran + dur)	40-45	
Epuisé (+37) (1 pt de Vide pour agir)	46-51	
Hors de combat (ne peut plus agir)	52-57	
Mort	58+	

Nom : Mirumoto

Clan : Dragon

Ecole : Bushi Mirumoto

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 4,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3
--	------------

ND d'armure					26	
• De base (5 + 5 x Réflexes)					20	
• Armure. Bonus au ND :					+5 / +1*	
Type	Légère	RD	3	Prix	25 koku	
+5 ND jets d'athlétisme et discrétion						

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Katana	Wakizashi	Naginata
Dégâts totaux	5g2	4g2	5g2
VD de l'arme	3g2	2g2	3g2
Mots-clefs	Samouraï, Moyenne	Samouraï, Moyenne	Samouraï, Grande
Prix	-	15 koku	10 koku
Notes	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide	Peut être projeté à 6m	-

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+3)	16-21	
Légrmt blessé (+5)	22-27	
Blessé (+10)	28-33	
Gravmt blessé (+15)	34-39	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	40-45	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	46-51	
Hors de combat (ne peut plus agir)	52-57	
Mort	58+	

Ecole de bushi Mirumoto			
Sensei			
Rang 1 : La Voie du Dragon			
Les initiés doivent maîtriser les principes du Niten (combat à deux sabres). Lorsque vous utilisez un katana (main directrice) et un wakizashi (main secondaire) vous n’avez pas de malus au maniement et vous ajoutez votre rang de maîtrise au ND d’armure*. Lorsque vous êtes la cible d’un sort, vous pouvez modifier le ND du jet d’incantation de ± 5.			
Rang 2 :			
Rang 3 :			
Rang 4 :			
Rang 5 :			
Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaïjin
5			

[illegible]

Avantages
Bénédiction de Fukurokujin [spirituel] (-4) : Sans sagesse, on ne vit pas longtemps. La Fortune de la sagesse m'apprécie plus que la plupart et je profite de son soutien. J'ajoute à la compétence de Connaissance (Shugenja) un bonus de +1g1 (bonus déjà inclus).

Désavantages

Jaloux (+3) [mental] : Je vise l'excellence comme le fils du fondateur de notre famille Mirumoto. Je suis obsédé par le fait d'être le meilleur bushi de mon dojo, y compris mon sensei, pour me prouver que je mérite tout ce qui lui appartient. Je dois absolument surpasser cet homme qui m'a tout appris.

Oublié du Bushido (+3) [mental] (compassion) : J'appartiens à une classe dominante. Je dois dépenser 1 pt de vide pour pouvoir agir à la place d'une personne de moindre statut ou d'une caste socialement inférieure.

[illegible]

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Ecole :	Bushi Kakita
Sensei :	
Rang 1 : La voie de la Grue	
L'étude du sabre démontre les nombreuses façons dont l'art de la technique Kakita s'applique. • x2 Iaijutsu à l'Initiative (bonus déjà inclus). • En Posture du Centre, +1g1+Rang de Maîtrise au total de mes jets d'attaque et de Concentration. Ce bonus s'applique aussi lors du Round de Combat qui suit celui où vous avez adopté la Posture du Centre.	
Rang 2 :	
Rang 3 :	
Rang 4 :	
Rang 5 :	

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
10			

[illegible]

Avantages
Force de la terre [Physique] (-2). Les malus des Rangs de Blessures sont réduits de 3 (Bonus déjà inclus).
Bénédictio de Bente {Spiriteuel} (-5). La Fortune de l'Amour Romantique m'accorde ses bénédictions. Chaque fois que je tente de convaincre quelqu'un, j'obtiens +0g1 à mon Jet de Compétence Sociale en question (Bonus non inclus).

Désavantages

Rongé par le Shourido [Mental] (Perfection) (+6) : Je recherche la perfection dans tout ce que j'entreprends même si rien ne m'y oblige. Chaque fois que j'effectue un Jet de Compétence, je dois déclarer une Augmentation supplémentaire sans effets additionnels, sans quoi le jet échoue automatiquement.

Note : Ce Désavantage est à jouer sans le côté Souillure ou Clan de l'Araignée. Seule la mécanique a été reprise.

[illegible]

Nom : Utaku

Clan : Licorne

Ecole : Vierge de Bataille Utaku

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 6,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3
--	------------

ND d'armure					25
• De base (5 + 5 x Réflexes)					20
• Armure. Bonus au ND :					+5
Type	Légère	RD	3	Prix	25 koku
+5 ND jets d'athlétisme et discrétion					

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+5
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Katana	Wakizashi	Dai-kyu
Dégâts totaux	5g2	4g2	5g2 (FdS) / 4g1 (TC)
VD de l'arme	3g2	2g2	2g2 (FdS) / 1g1 (TC)
Mots-clefs	Samouraï, Moyenne	Samouraï, Moyenne	Grande
Prix	-	15 koku	25 koku
Notes	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide	Peut être projeté à 6m	Portée 150 m * +10 au ND de mes attaques si je l'utilise à pied

Flèches :

Feuille de sauge (FdS) VD 2g2

Tranche-corde (TC) VD 1g1 + 2 augmentations gratuites pour objets inanimés

(* portée 75m)

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+0)	16-21	
Légrmt blessé (+2)	22-27	
Blessé (+7)	28-33	
Gravmt blessé (+12)	34-39	
Impotent (+17) (action mvt 1 cran + dur)	40-45	
Epuisé (+37) (1 pt de Vide pour agir)	46-51	
Hors de combat (ne peut plus agir)	52-57	
Mort	58+	

Ecole de Vierge de Bataille Utaku			
Sensei			
Rang 1 : Chevaucher en Harmonie			
Les Vierges de Bataille accordent une grande importance à l'honneur : • Ajoutez votre rang d'honneur au résultat d'un jet d'attaque par round. Lorsque vous montez à cheval, vous pouvez au lieu de cela appliquer ce bonus à un jet de dommage. • Ajoutez votre rang d'honneur au total de vos jets d'équitation.			
Rang 2 :			
Rang 3 :			
Rang 4 :			
Rang 5 :			
Argent (1 koku = 5 bâ = 50 zéni / 1 bâ = 10 zéni)			
Koku	Bâ	Zéni	Gaijin
10			

[illegible]

Avantages
Force de la terre [physique] (-2) : L'esprit des plaines et de la force de la pierre veille sur mon âme. Les malus au ND que je subis en raison des blessures sont réduits de -3 (bonus déjà inclus).
Grand voyageur (Takaoka) [mental] (-1) : Je connais très bien cette région, je l'ai maintes fois parcourue pour escorter les membres du clan de l'ambassade à Takaoka. Tant que je suis sur ces terres, je ne peux pas me perdre et je connais la position géographique de toutes les ressources que l'on y trouve.

Désavantages

Chagrin d'amour [mental] (+4) : La perte de mon premier cheval Utaku que j'avais depuis mon gempukku m'a laissé une profonde tristesse. Lorsque je sombre dans une certaine mélancolie, seule à chevaucher dans les plaines, tous les ND de mes jets augmentent de +5. Je dois dépenser 1 Point de Vide pour que cela s'arrête (pas d'autres effets applicables à la suite de cette dépense).

Caresse du vide [spirituel] (+3) : J'ai été touché par l'essence du Vide ce qui a endommagé mon esprit. Lorsque je dépense 1 Point de Vide je bénéficie d'un bonus de +2g1 au lieu de +1g1. En revanche, je dois réussir un jet de Volonté ND 30 sous peine d'être hébétée 1 round. Ce Désavantage ne peut pas être utilisé lors des duels iaijutsu.

[illegible]

Cheval, destrier Utaku (Uma)			
Cheval originaire des Terres Brulées. Ils sont plus rapides, plus forts et plus grands que les poneys rokuganis.			
Air 2	Terre 3	Feu 1	Eau 2
	Con 4	Agi 3	For 5
Initiative : 4g2			
Attaque : sabots 4g3 (action complexe). Dégats : 5g2.			
ND d'armure : 15. Réduction 3.			
Blessures :			
00-11 (0) :			
12-23 (+5) :			
24-35 (+10) :			
36-47 (+15) :			
48 + : Mort			
Capacités spéciales : Vivacité 3. Enorme.			
Lors d'un combat, le cavalier doit réussir un seul jet d'Equitation / Intuition contre un ND 10 (action gratuite) pour convaincre son cheval d'attaquer.			

Nom : Ide

Clan : Licorne

Ecole : Emissaire Ide

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 5,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2
--	------------

ND d'armure				15	
• De base (5 + 5 x Réflexes)				15	
• Armure. Bonus au ND :					
Type		RD		Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Wakizashi		
Dégâts totaux	4g2		
VD de l'arme	2g2		
Mots-clefs	Samouraï, Moyenne		
Prix	15 koku		
Notes	Peut être projeté à 6m		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Ecole de l'Emissaire Ide			
Sensei			
Rang 1 : Le cœur parle			
Les courtisans Ide s'adaptent instantanément aux nuances sociales pour ne froisser personne. Leur honnêteté et leur style direct ont désamorcé plus d'un conflit. - Quand vous offensez quelqu'un par accident ou ignorance, vous pouvez faire un Jet d'Etiquette (Courtoisie) / Intuition contre un ND 20 pour éviter le faux pas. - Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Jets de Sincérité (Honnêteté) - Tout Jet en Sincérité (Tromperie) est augmenté de +5 au ND.			
Rang 2 :			
Rang 3 :			
Rang 4 :			
Rang 5 :			
Argent (1 koku = 5 bâ = 50 zéni / 1 bâ = 10 zéni)			
Koku	Bâ	Zéni	Gaïjin
10			

[illegible]

Avantages

Paragon [Mental] (Compassion) (-7) : Le Clan de la Licorne est connu pour sa compassion envers les castes inférieures. Ce principe me tient particulièrement à cœur. Chaque fois que je dépense un Point de Vide pour améliorer un jet visant à aider directement ceux moins bien placés que moi dans l'Ordre Céleste, je reçois +2g2 au lieu du +1g1 habituel. De plus, chaque fois que je suis compatissant, je reçois +0,1 d'Honneur supplémentaire.

Lire sur les lèvres [Mental] (-3) : Je sais lire sur les lèvres pour comprendre ce qui se dit, tant que je réussis un Jet de Perception ND15 + 5 par tranche de 6m me séparant des locuteurs.

[illegible][illegible]

Nom : Ikoma

Clan : Lion

Ecole : Barde Ikoma

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 6,5

Gloire : 0,5

Statut : 1

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	3g2

ND d'armure				15	
• De base (5 + 5 x Réflexes)				15	
• Armure. Bonus au ND :				-	
Type		RD		Prix	koku

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Wakizashi	No-Dachi	
Dégâts totaux	4g2	5g3	
VD de l'arme	2g2	3g3	
Mots-clefs	Samourai, Moyenne	Grande	
Prix	15 koku	30 koku	
Notes	Peut être projeté à 6m	-	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Ecole de barde IKOMA			
Sensei			
Rang 1 : Le Héraut de la Gloire			
Les Ikoma sont des historiens et des conteurs chargés d'archiver les glorieux exploits d'autrui à la postérité afin qu'ils ne soient pas oubliés. Je gagne l'avantage Excellente mémoire. Je peux utiliser la compétence spectacle : art du conteur afin de me livrer à des discours publics pour autrui. Lorsque que je fais part d'actions nobles ou héroïques exécutées par une personne, et que je réussis un jet avec cette compétence contre un ND 20, celle-ci gagne un nombre de point de gloire égal à mon rang de maîtrise. Je peux m'en servir un nombre de fois / personne / mois égal à mon rang de maîtrise.			
Rang 2 :			
Rang 3 :			
Rang 4 :			
Rang 5 :			
Argent (1 koku = 5 bâ = 50 zéni / 1 bâ = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaïjin
5			

[illegible]

Avantages
Excellente mémoire [mental] (gratuit) : Je connais mon arbre généalogique sur des dizaines de générations. Chaque fois que j'ai besoin de me souvenir de quelque chose, je gagne un bonus de +1g1 à mon jet d'intelligence.
Caresse des royaumes spirituels (Meido) [spirituel] (-5) : j'ai un bonus de +2g0 aux jets d'opposition contre les tentatives visant à me manipuler dans un cadre mondain.

Désavantages
Natif de Takaoka [social] (+2) : l'indépendance de Takaoka est si connue qu'elle porte préjudice à mon aura. Ma gloire est diminuée de 0,5 (malus déjà inclus). Pour la compétence comédie j'ai un malus à mes jets de -3 (*uniquement lorsque je parle avec des samouraïs n'entendant rien à cette ville).
Cananier [social] (+5) : Je ne peux pas résister à la tentation de répandre les rumeurs et d'alimenter les commérages. Dès qu'une occasion se présente, je dois, pour y résister, réussir un jet de volonté contre un ND 5 x rang de gloire du plus haut personnage impliqué.

[illegible]

Nom : Matsu

Clan : Lion

Ecole : Berserker Matsu

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 6,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3
--	------------

ND d'armure					25
• De base (5 + 5 x Réflexes)					20
• Armure. Bonus au ND :					+5
Type	Légère	RD	3	Prix	25
+5 au ND de tous les jets d'athlétisme et de discrétion					

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+3
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Yumi	Katana	Bisento
Dégâts totaux	5g2* (FdS) / 4g1* (PA)	7g2*	7g3+honneur
VD de l'arme	2g2 (FdS) / 1g1 (PA)	3g2	3g3
Mots-clefs	Grande	Samourai, Moyenne	Grande
Prix	25 koku	-	12 koku
Notes	Portée 75 m * +10 au ND de mes attaques si je l'utilise à cheval / poney	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide	-

Flèches : Feuille de sauge (FdS) VD 2g2

Perce-armure (PA) VD 1g1 + ignore le bonus au ND d'armure conféré par les armures

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. LJA 4^{ème} édition.

[illegible]

re x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Nom : Yoritomo

Clan : Mante

Ecole : Bushi Yoritomo

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 3,5

Gloire : 1

Statut : 2

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	3g2
--	------------

ND d'armure					20
• De base (5 + 5 x Réflexes)					15
• Armure. Bonus au ND :					+5
Type	Légère	RD	3	Prix	25 koku
+5 ND Athlétisme et Discretion					

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Katana	Kama	Parangu
Dégâts totaux	7g2	3g2	5g3
VD de l'arme	3g2	0g2	2g2
Mots-clefs	Samouraï, Moyenne	Petite, paysan	Moyenne, paysan
Prix	-	5 bu	10 bu
Notes	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide.	-	Lorsque le parangu inflige plus de 30 pts de blessures à 1 attaque, sa lame se brise.

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+3)	16-21	
Légrmt blessé (+5)	22-27	
Blessé (+10)	28-33	
Gravmt blessé (+15)	34-39	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	40-45	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	46-51	
Hors de combat (ne peut plus agir)	52-57	
Mort	58+	

Ecole :	Bushi Yoritomo
Sensei :	
Rang 1 : La voie de la Mante	
J'ai appris à me battre sur un navire avec tout ce qui me tombait sous la main : • Pas de malus aux déplacements et attaques en terrain médiocre et difficile ; • Pas de pertes de gloire ou d'honneur quand je combat avec une arme improvisée ou de paysan (mot clé paysan) ; • Pas de malus lorsque j'utilise une arme petite ou moyenne à l'aide de ma main non-directrice (uniquement les armes avec le mot clé paysan) ; • J'ai un bonus de +1g0 à tous mes jets d'attaque (bonus déjà inclus)	
Rang 2 :	
Rang 3 :	
Rang 4 :	
Rang 5 :	

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
10			

[illegible]

Advantages

Leader né [social] (-6) : je possède un don pour mener et inspirer les samouraïs aux combats. Une fois par round, durant l'étape de réaction, j'ajoute mon rang d'école + 1g1 à la valeur d'initiative d'un allié (dure 1 round entier). Je peux l'utiliser 1 fois par round par individu.

Statut social [social] (-6) : On m'a confié un poste prestigieux pour des raisons politiques (bonus déjà inclus). Le clan de la Mante est passé maître dans la gestion du commerce et je dois en faire profiter cette ville de Takaoka.

Désavantages

Impétueux [mental] (+3) : Je suis colérique et prompt à répondre par les armes à ce que je perçois comme une menace. Si je suis menacé ou insulté, je dois réussir un jet de Volonté (+ mon rang d'honneur) contre un ND 25 sous peine de devoir répondre par une attaque.

Ennemi juré [social] (+4): Je me suis fais un ennemi au sein du clan du Scorpion qui souhaite ma perte. C'est un samourai qui est à un rang de réputation au-dessus du mien.

Notes

Nom : Moshi

Clan : Mante

Ecole : Shugenja Moshi

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 4,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3
--	------------

ND d'armure				20	
• De base (5 + 5 x Réflexes)				20	
• Armure. Bonus au ND :					
Type		RD		Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Wakizashi		
Dégâts totaux	4g2		
VD de l'arme	2g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samouraï		
Prix	15 koku		
Notes	Portée 6m avec Athlétisme / Agilité		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Ecole de shugenja :		Moshi	
Technique :	Faveur du Soleil		
Affinité(s) :	Air (+ feu le jour)	Déficiance(s)	Terre
Voie alternative :	-		
Jet d'Incantation : (Anneau + Rang maîtrise shugenja / Anneau)			
ND du sort : 5 + (5x niv Sort)			
Sorts universels (rang 1) :		Invocation, Communion, Sensation.	
Effets de ma technique d'école :			
• Je gagne une affinité avec le Feu la journée. • +1 Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot clé Tonnerre (T).			

Sorts

 Air

4g3 ○○○

- Rang 1 : Tornade^T.
- Rang 2 : Influence de Benten, Secrets du Vent.
- Rang 3 :
- Rang 4 :
- Rang 5 :

 Eau

○○○

- Rang 1 :
- Rang 2 :
- Rang 3 :
- Rang 4 :
- Rang 5 :

 Feu

4g3 ○○○

- Rang 1 : Feux purificateurs, Fureur d'Osano-Wo^T.
- Rang 2 : Feu intérieur.
- Rang 3 :
- Rang 4 :
- Rang 5 :

 Terre

○○○

- Rang 1 :
- Rang 2 :
- Rang 3 :
- Rang 4 :
- Rang 5 :

 Vide

○○○

-

Avantages

Sang d'Osano-Wo [spirituel] (-3) : Je suis héritier de la lignée de Hida Osano-Wo (fortune du Tonnerre et du feu). La résistance légendaire d'Osano-Wo me permet d'être immunisé contre les malus et dommages infligés par les conditions climatiques naturelles. Si je subis les dégâts d'un sort utilisant les forces naturelles (ex. : Ouragan), je réduis les dégâts de -1g1.

Choisi par les Oracles [spirituel] (-6) : Pour des raisons qui dépassent mon entendement, j'ai été choisi par l'un des Oracles. Pour cette raison, je reçois un bonus de +1g1 au total de tous les Jets d'Anneau de Feu.

Désavantages

Cupide [mental] (+4) : La richesse matérielle est très importante, alors même que nous ne devrions pas nous salir les mains avec le commerce. Les adversaires qui recourent à un Jet de Tentation (corruption) contre moi gagne un bonus de +1g1.

Oublié du Bushido (Courtoisie) [mental] (+4) : J'ai beau m'efforcer d'adhérer au code du Bushido, le principe de la Courtoisie m'est étranger. Chaque fois que j'effectue un Jet de Compétence Sociale pour m'excuser ou ne pas provoquer un affront, je dois déclarer une augmentation (sans effet) sinon le jet échoue automatiquement.

Equipement

Robe, étui à parchemin, livres
Wakizashi, Couteau, épices, lanterne
5 koku

Notes

Sorts de Moshi



Sorts de Feu

Feux purificateurs

Anneau / Maîtrise : Feu 1 (défense)

Portée : 7.5m

Zone d'effet : 1 cible

Durée : 1 minute

Augmentations : Dommages (+1g0 par tranche de 2 augmentations)

Je demande aux kamis de protéger une personne en l'enveloppant d'un voile de flamme. Ce que je porte ne subit pas de dommage mais quiconque entre en contact avec moi ou me frappe à l'aide d'une arme de corps à corps subit +2g2 de blessures. Tout ce que je frappe à mains nues ou avec une arme, que je portais au moment du sort, subissent également +2g2 de blessures supplémentaires.

Si je lâche un objet, il subira les dégâts également si je tente de le reprendre. Les armes à distance ne sont pas affectées.

Fureur d'Osano-Wo

Anneau / Maîtrise : Feu 1 (Tonnerre)

Portée : 90m

Zone d'effet : 1 cible (en extérieure obligatoirement)

Durée : Instantané

Augmentations : Dommages (+1g0 par tranche de 2 augmentations)

J'adresse une prière adressée à la Fortune du feu et je la supplie d'abattre son courroux sur mon ennemi. Elle invoque alors un éclair qui frappe la cible et inflige 5g2 de blessures. Toutes personnes dans un rayon de 3m autour doit réussir un jet de constitution ND 15 ou être étourdis durant 2 rounds.

En plein orage, les dommages sont de 6g2 voir 6g3 durant un véritable ouragan.

Feu intérieur

Anneau / Maîtrise : Feu 2

Portée : 30m

Zone d'effet : 1 cible

Durée : Instantané

Augmentations : Cible (+1 par tranche de 2 augmentations)

Les shugenjas nous nous servons de cette prière depuis les premiers jours de l'Empire.

J'invoque un kami du feu qui prend la forme d'un orbe de flammes qui vole vers ma cible.

Il accélère et grossi jusqu'à toucher la cible (VD égal à mon anneau de Feu).



Sorts d'Air

Tornade

Anneau / Maîtrise : Air 1 (Tonnerre)

Portée : Personnel

Zone d'effet : cône de 22.5m de long et 4.5m de large à son extrémité

Durée : Instantanée

Augmentations : Zone d'effet (+1.5m de largeur à son extrémité), Dommage (+1g0), Portée (+1.5m à la longueur du cône), Spécial (+5 par augmentation au ND d'air pour le jet destiné à éviter le renversement)

Je peux invoquer une bourrasque puissante qui émane de l'endroit où je me trouve et vient bousculer tous ceux qui sont sur son chemin. Toutes les cibles situées dans la zone d'effet subissent 1g1 de blessures et doivent faire un jet d'opposition de Terre contre mon anneau d'air sinon ils sont renversés.

Influence de Benten

Anneau / Maîtrise : Air 2

Portée : Personnel / Contact

Zone d'effet : 1 individu ciblé (ou même le shugenja)

Durée : 1h

Augmentations : Portée (elle peut passer à 1.5 m pour 1 augmentation)

En faisant appel aux kamis de l'Air pour murmurer à l'oreille d'autrui, vous pouvez les amener à percevoir la cible de ce sort de façon plus positive. La cible de ce sort bénéficie d'un bonus de +1g1, auquel s'ajoute mon anneau d'air au résultat de tous ses jets de compétences sociales effectués pendant la durée de ce sort.

Secrets du vent

Anneau / Maîtrise : Air 2

Portée : 16km

Zone d'effet : rayon de 6m

Durée : Concentration

Augmentations : Zone d'effet (+1.5m au rayon), Portée (+8 km)

Les kami peuvent transmettre des murmures dans tous l'Empire si on les implore de façon adéquate.

Pour lancer efficacement ce sort, il me faut accomplir un rituel préparatoire : 10 min de méditation ininterrompue dans la zone désignée comme zone d'effet. À tout moment, dans les 48h qui suivent, je peux lancer ce sort et entendre tout ce qui se dit dans la zone préparée (1 zone à la fois).

Sorts de Moshi (suite)



Sorts de Terre



Sorts d'Eau

Nom : Miya (Anou)

Clan : Famille Impériale

Ecole : Hérault Miya

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 6,5

Gloire : 1

Statut : 3

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3

ND d'armure				20	
• De base (5 + 5 x Réflexes)				20	
• Armure. Bonus au ND :					
Type		RD		Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Wakizashi		
Dégâts totaux	4g2		
VD de l'arme	2g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samouraï		
Prix	15 koku		
Notes	Portée 6m avec Athlétisme / Agilité		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Ecole :	Héraut Miya
Voie Alternative :	Architecte Anou
Sensei :	
Rang 1 : Bâtir l'Empire	
Les constructions de la Famille Anou, vassale des Miya, reflètent la beauté et la durabilité de l'Empire	
+ Statut à Ingénierie et aux jets appropriés lors d'un siège de guerre (bonus déjà inclus). +1 Aug. Gratuite pour diminuer le temps de construction avec Ingénierie. ☐ J'inspire autrui par la grandeur de l'architecture, un nombre de fois par jour égal à mon Rang d'Ecole. Ingénierie / Intuition ND 20, une personne (autre que moi) à -9m et avec au moins 1,0 d'Honneur reçoit +1g0 à une Compétence Noble pendant 1H / Rang d'Ecole ou jusqu'à utilisation. Une même personne ne peut être inspirée de la sorte qu'une fois par tranche de 24H. Action Complexe.	
Rang 2 :	
Rang 3 :	
Rang 4 :	
Rang 5 :	

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
10			

Equipement
Vêtements commodes
Wakizashi
Nécessaire de voyage, poney rokugani

Avantages
Chanceux [Spirituel] (-3) : La Fortune sourit à l'homme mortel. Une fois par séance de jeu, je peux relancer n'importe quel jet, pour garder le meilleur des deux.

Désavantages
Contrariant [Mental] (+4). Parce que je suis tellement au-dessus (ou crois l'être réellement), quand j'entends des points de vue trop différents du mien, je me dois d'intervenir pour participer au débat, que j'y ai été invité ou non. Mon point de vue n'est pas forcément la vérité, mais tous doivent être d'accord avec moi. Le ND en Volonté pour résister à mon envie de faire part de mon point de vue varie de 5 à 25, selon le MJ.

Mes points de vue
Les heimin doivent être protégés

Poney rokugani (Kouma)			
Cheval robuste typique de Rokugan. Adapté pour les voyages, pas pour les combats.			
Air 2	Terre 2	Feu 1	Eau 2
	Con 4	Agi 2	For 4
Initiative : 3g2			
Attaque : Sabots 3g2 (Action Complexe). Dégâts : 4g2.			
ND d'Armure : 15. Réduction 3.			

Blessures
00-15 (0) :
16-31 (+5) :
32-47 (+10) :
48+ : Mort
Capacités spéciales : Vivacité 3. Enorme.
Lors d'une bataille, le cavalier doit effectuer un Jet d'Equitation / Intuition ND 20 (Action Gratuite) pour convaincre son poney de rester dans la bataille.

Notes

Nom : Miya

Clan : Famille Impériale

Ecole : Hérault Miya (classique)

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 6,5

Gloire : 1

Statut : 3

Souillure :

Souillure :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3
--	------------

ND d'armure				20	
• De base (5 + 5 x Réflexes)				20	
• Armure. Bonus au ND :					
Type		RD		Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Wakizashi		
Dégâts totaux	4g2		
VD de l'arme	2g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samouraï		
Prix	15 koku		
Notes	Portée 6m avec Athlétisme / Agilité		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+8)	11-14	
Légrmt blessé (+10)	15-18	
Blessé (+15)	19-22	
Gravmt blessé (+20)	23-26	
Impotent (+25) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+45) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Ecole :	Héraut Miya
Sensei :	
Rang 1 : La Voix de l'Empereur	
Les Miya nous apprennent les us de l'Empire afin de diffuser la parole de l'Empereur partout, mais aussi l'art de la non-violence afin que nous soyons écoutés par tous ceux qui le respectent. • Je peux dépenser 1 point de Vide pour gagner l'avantage « Grand voyageur » dans la province où je suis (effet jusqu'à mon prochain sommeil). • Les Rokugani qui révèrent l'Empereur et qui m'attaquent délibérément perdent automatiquement un nombre de point d'honneur égal à 2 fois mon rang de maîtrise.	
Rang 2 :	
Rang 3 :	
Rang 4 :	
Rang 5 :	

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
10			

[illegible]

Avantages
Sacrosaint [social] (-3) : En raison d'un grand service rendu à l'Empereur par mes parents le Fils des Cieux m'a mis sous sa protection. Tant que mon honneur ne descend pas en dessous de 6,0 aucune personne avec un rang d'honneur égal au moins 5 ne peut m'attaquer sans que je l'ai agressé en premier (exception faite pour les duels consentis).
Bénédictio des 7 Fortunes (Ebisu) [spirituel] (-4) : La Fortune du travail honnête m'a remarqué et je profite de ses faveurs. Chaque fois que je fais un jet de compétence sociale avec des personnes n'appartenant pas à notre caste (samourai), j'ai un bonus de +1g1 au jet de la compétence sociale concernée.

Désavantages
Sensible [physique] (+5) : Je sais depuis longtemps que la violence ne résout rien. Lorsque je fais un jet de dégâts (armes, kiho, etc.) je dois prendre le résultat des dés les plus faibles.
Crédule [mental] (+4) : Je fais facilement confiance, surtout quand les gens me paraissent honnêtes. Les adversaires qui recourent à un jet de Sincérité (Tromperie) contre moi ont un bonus de +1g1.

Mes points de vue

Poney rokugani (Kouma)			
Cheval robuste typique de Rokugan. Adapté pour les voyages, pas pour les combats.			
Air 2	Terre 2	Feu 1	Eau 2
	Con 4	Agi 2	For 4

Initiative : 3g2
Attaque : Sabots 3g2 (Action Complexe). Dégâts : 4g2.
ND d'Armure : 15. Réduction 3.
Blessures 00-15 (0) : 16-31 (+5) : 32-47 (+10) : 48+ : Mort
Capacités spéciales : Vivacité 3. Enorme.
Lors d'une bataille, le cavalier doit effectuer un Jet d'Equitation / Intuition ND 20 (Action Gratuite) pour convaincre son poney de rester dans la bataille.

[illegible]

Nom : Miya (Satoshi)

Clan : Famille Impériale

Ecole : Hérault Miya (protecteur)

Rang de Maîtrise : 1

Daimyo :

Réputation :

Honneur : 6,5

Gloire : 1

Statut : 3

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3
--	------------

ND d'armure				20+statut	
• De base (5 + 5 x Réflexes)				20	
• Armure. Bonus au ND :				Statut*	
Type		RD		Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Katana	Wakizashi	
Dégâts totaux	5g2	4g2	
VD de l'arme	3g2	2g2	
Mots-clefs	Samouraï, Moyenne	Moyenne, Samouraï	
Prix	-	15 koku	
Notes	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide	Portée 6m avec Athlétisme / Agilité	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Ecole :	Héraut Miya
Voie Alternative :	Protecteur Satoshi
Sensei :	
Rang 1 : L'éclair de lucidité	
Fidèle aux idéaux des Miya, je préfère calmer les esprits avant de réellement dégainer mon arme :	
• Si je réussis un jet de Kenjutsu / Réflexe avec +10 ND, je désarme automatiquement mon adversaire (pas de dégâts infligés) en ayant dégainé et rengainé mon arme dans un même mouvement.	
• Mon aura impériale me permet d'ajouter un bonus égal à mon statut à mon ND d'armure*.	
Rang 2 :	
Rang 3 :	
Rang 4 :	
Rang 5 :	

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
10			

Equipement
Vêtements commodes, douceurs, baguettes
Katana, wakizashi
Nécessaire de voyage, poney rokugani

Avantages
Jeune prodige [physique] (-5) : Il sommeille en moi le potentiel d'exceller dans le maniement du katana. Lorsque j'effectue des augmentations sur un jet de compétence kenjutsu, je peux en déclarer autant que le niveau de mon Rang dans cette compétence (je ne suis donc plus limité par mon Vide).
Parangon (Devoir) {mental} (-7) : Je tiens parole et j'accomplis mon devoir. Je peux dépenser un Point de Vide à tout Jet de Compétence ou d'Incantation pour annuler les malus au ND du jet, y compris les Malus de Blessures.

Désavantages
Peu assuré [mental] (+4) : Mon envie de combattre m'a posé des difficultés pour suivre les cours au dojo concernant la diplomatie et l'arène politique. A chaque fois que j'utilise la compétence Etiquette je dois déclarer une augmentation qui ne confère pas d'effet.
Mauvaise fortune (Allergie) [spirituel] (+3) : Le karma est une mystérieuse force qui peut parfois s'avérer ingrate tout comme le saké. Je suis allergique au saké. Si j'en bois, j'aurais des rougeurs sur tout le corps.

Mes points de vue

Poney rokugani (Kouma)			
Cheval robuste typique de Rokugan. Adapté pour les voyages, pas pour les combats.			
Air 2	Terre 2	Feu 1	Eau 2
	Con 4	Agi 2	For 4

Initiative : 3g2
Attaque : Sabots 3g2 (Action Complexe). Dégâts : 4g2.
ND d'Armure : 15. Réduction 3.
Blessures
00-15 (0) :
16-31 (+5) :
32-47 (+10) :
48+ : Mort
Capacités spéciales : Vivacité 3. Enorme.
Lors d'une bataille, le cavalier doit effectuer un Jet d'Equitation / Intuition ND 20 (Action Gratuite) pour convaincre son poney de rester dans la bataille.

Notes

Nom :

Clan : Moine

Ordre de Moine : Les Quatre Temples

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 6,5

Gloire : 0

Statut : 1

Souillure :

Souillure : **Infamie :**

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3
--	------------

ND d'armure				20	
• De base (5 + 5 x Réflexes)				20	
• Armure. Bonus au ND :					
Type		RD		Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)

Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
----------------------------------	---------------

1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques
(1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)

[illegible]

Arme	Mains nues	Bo	
Dégâts totaux	2g2	3g2	
VD de l'arme	0gFor	1g2	
Mots-clefs	Légère	Grande	
Prix		2 bu	
Notes		Bâton de 1m 80	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Ordre de Moine :	Les Quatre Temples
Technique :	Esprit de civilité
Dévotion : Shintao	
De nombreuses branches pensent que les moines doivent vivre dans la réclusion pour trouver l'harmonie avec les éléments. Nous savons que l'homme est une créature sociable dont la nature le pousse à s'ouvrir à son prochain. Nous pensons que nous devons entretenir un lien très étroit avec la civilisation pour comprendre les mystères du monde. L'un de nos plus vastes monastères se trouve dans la capitale Impériale. Quand je dépense 1 Point de Vide pour améliorer un jet de compétence Noble ou Sociale, je gagne +2g2 au lieu de +1g1.	

Kiho



Air

4g3

Type intérieur :

Type karmique :

Type martial : Meurtrissure de l'âme (atemi)

Type mystique : Grand silence (atemi)



Eau

3g2

Type intérieur :

Type karmique :

Type martial :

Type mystique :



Feu

3g2

Type intérieur :

Type karmique :

Type martial :

Type mystique :



Terre

3g2

Type intérieur :

Type karmique :

Type martial :

Type mystique :



Vide

5g4



Type intérieur :

Type karmique : Chant du monde, Salut Silencieux (atemi)

Type martial :

Type mystique :

Avantages

Bénédictio des Sept Fortunes (Hotei) [Spirituel] (-4) : la Fortune du Bonheur estime que je représente une contribution plaisante à son œuvre. Chaque fois qu'un effet (Sort, Avantage, Technique...) est censé me faire perdre 1 ou plusieurs Points de Vide, le responsable doit au préalable remporter un Jet d'Opposition de Vide contre moi. Si l'effet appelle déjà un Jet d'Opposition, le mien bénéficie d'un bonus de +10 à la place d'un autre Jet d'Opposition de Vide.

Désavantages

Faible [Physique] (+6) : Ma faiblesse n'a rien d'anodin malheureusement. Mon trait Perception* est considéré d'un rang inférieur à la réalité pour tous les jets associés.

Étourdi [Mental] (+1) : Je suis étourdi. À chaque fois que je dois me rappeler quelque chose, je subis une Augmentation sans effets sur le Jet. La plupart du temps, il s'agira d'un Jet d'Intelligence dont le ND est laissé à l'appréciation du MJ. Je ne peux pas prendre l'Avantage Excellente Mémoire et réciproquement, même s'il provient d'une Technique d'École.

Maudit par le Royaume (Maigo no musha) [Spirituel] (+4) : Auant, je suis très social avec le monde des humains, autant avec celui des esprits, je me sens comme démuné. Chaque fois que j'interagis avec un esprit (hors ancêtres), je subis -1g1 à tous mes Jets.

Équipement

Vêtements de voyage simples et grossiers

Bâton, étui à parchemin avec des extraits du Tao

Argent : 2 zeni

Notes

Kiho de moine



Kiho du Vide

Chant du monde

Anneau / Maîtrise : vide 3

Type : karmique

En écoutant le chant des éléments qui m'entourent, je parviens à percevoir l'univers avec un temps d'avance.

Quand j'active ce kiho, je dois viser un adversaire situé dans un rayon de 15 m et réussir un jet d'opposition de vide contre la cible. En cas de réussite, son score d'initiative baisse de -5 et le mien augmente de +5.

Salut silencieux

Anneau / Maîtrise : vide 5 (atemi)

Type : karmique

Les coups visant les organes sensibles ont des conséquences physiques mais également spirituelles. Un adversaire frappé par une attaque atemi qui active ce kiho doit dépenser deux emplacements de sorts pour lancer un sort. L'effet dure un nombre de round égal à mon anneau de vide.



Kiho d'Air

Meurtrissure de l'âme

Anneau / Maîtrise : air 3 (atemi)

Type : martial

Cette technique martiale essentielle est connue de nombreuses institutions de la Confrérie de Shinsei : cela en raison de son impureté. Je dois réussir une attaque atemi contre une unique cible. Son chi est alors perturbé et elle souffre atrocement, ce qui la déconcentre fortement.

Elle subit un malus à tous les ND comme si elle avait subi un nombre de rangs de blessure égale à mon anneau d'air.

L'effet est supplanté par les blessures réelles.

Grand silence

Anneau / Maîtrise : air 4 (atemi)

Type : mystique

Cette technique me permet de porter une attaque précise perturbant le chi d'un individu lui faisant du coup perdre la parole. Ce kiho doit être activé au moyen d'une attaque atemi. En cas de réussite, la cible de l'attaque devient incapable de parler pendant un nombre de round égal à mon anneau d'air.

Kiho de moine (suite)



Kiho de Feu



Kiho d'Eau



Kiho de Terre

Nom : Isawa

Clan : Phénix

Ecole : Shugenja Isawa

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 4,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2

ND d'armure				15	
• De base (5 + 5 x Réflexes)				15	
• Armure. Bonus au ND :					
Type		RD		Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Wakizashi		
Dégâts totaux	4g2		
VD de l'arme	2g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samouraï		
Prix	15 koku		
Notes	Portée 6m avec Athlétisme / Agilité		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Ecole de shugenja :		Isawa	
Technique :	Le don d'Isawa		
Affinité(s) :	Eau	Déficiences :	-
Voie alternative :	-		
Jet d'Incantation : Anneau + Rang maîtrise shugenja / Anneau			
ND du sort : 5 + (5x niv Sort)			
Sorts universels (rang 1) :		Invocation, Communion, Sensation.	
Effets de ma technique d'école :			
• Aucune Déficiência • +1 Aug. gratuite aux sorts d'Eau.			

Sorts

	Air	○○
	3g2	
	Rang 1 : Héritage de Kaze no Kami.	
	Rang 2 :	
	Rang 3 :	
	Rang 4 : Rang 5 :	
	Eau	○○
	4g2	
	Rang 1 : Voie vers la paix intérieure.	
	Rang 2 : Cape des Miya, Résister aux vagues d'assaut.	
	Rang 3 :	
	Rang 4 : Rang 5 : Rang 6 :	
	Feu	○○
	3g2	
	Rang 1 : Jamais seul, Lame acérée.	
	Rang 2 :	
	Rang 3 :	
	Rang 4 : Rang 5 :	
	Terre	○○
	3g2	
	Rang 1 : Armure de la Terre.	
	Rang 2 :	
	Rang 3 :	
	Rang 4 : Rang 5 :	
	Vide	○○○
	-	

Avantages

Excellente mémoire [Mental] (-3) : Vous vous rappelez les choses avec précision. Chaque fois que vous devez vous souvenir avec exactitude d'un passage écrit, d'une personne rencontrée, d'un événement particulier, de détails physiques, etc., vous obtenez +1g1 à votre Jet d'Intelligence.

Désavantages

Rongé par le Shourido [Mental] (Compréhension) (+4) : Mon désir de connaissance, cher à ma Famille, est une véritable maladie. Chaque fois que vous devez effectuer un Jet en **Connaissance : Héraldique**, vous vous perdez en circonvolutions. Le MJ peut vous autoriser un Jet de Volonté ND20 pour que vous repreniez instantanément vos esprits. Sinon, vous passez votre Round, tant que par exemple, une violente secousse ou un bruit intense, ne vous auront pas fait sortir de votre réflexion.

Note : Ce Désavantage est à jouer sans le côté Souillure ou Clan de l'Araignée. Seule la mécanique a été reprise.

Equipement

Robe

Wakizashi, Couteau

Etui à parchemin, Nécessaire de voyage

5 koku

Notes

Sorts d'Isawa



Sorts d'Eau

Voie vers la paix intérieure

Anneau / Maîtrise : Eau 1

Portée : Contact

Zone d'effet : 1 individu ciblé

Durée : Instantanée

Augmentations : Aucune

Les Kami de l'Eau peuvent influencer le flux de l'eau dans le corps, accélérant de façon spectaculaire le processus de guérison. Vous pouvez utiliser ce sort pour guérir les Blessures subies par autrui. Ce sort restaure chez la cible un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat du Jet d'Incantation et le ND du sort. Le minimum soigné est égal à l'Anneau d'Eau du shugenja.

Cape des Miya

Anneau / Maîtrise : Eau 2 (Défense)

Portée : Personnel

Zone d'effet : Le shugenja

Durée : 5 Tours

Augmentations : Durée (+ Tour)

Vous vous drapez d'un voile d'Eau protecteur. On ajoute à votre ND d'armure le total de votre Anneau d'Eau + votre Rang de maîtrise pendant toute la durée du sort.

Résister aux vagues d'assaut

Anneau / Maîtrise : Eau 2 (Art de la guerre)

Portée : 3m

Zone d'effet : 1 individu ciblé

Durée : Instantanée

Augmentations : Portée (+3m par tranche de 3 Augmentations)

Un samouraï aussi vif et puissant qu'un fleuve fait un redoutable adversaire. La cible de ce sort bénéficie d'une Action simple durant l'étape de Réactions du Tour de combat actuel. Cette action ne peut être utilisée que pour porter une attaque. Si la cible ne peut effectuer une attaque au moyen d'une Action simple, ce sort lui confère une Action complexe à la place. Ce ne peut pas donner à un shugenja la Capacité de lancer un second sort lors du même Tour.



Sorts de Feu

Jamais Seul

Anneau / Maîtrise : Feu 1

Portée : Contact

Zone d'effet : 1 cible

Durée : 5 Tours (voir ci-dessous)

Augmentations : Cible (+1)

Ce sort invoque l'aspect intellectuel du Feu, renforçant l'âme de l'un de vos alliés en lui permettant d'ouvrir les yeux et de réaliser l'étendue du courage de ses ancêtres. La cible de ce sort bénéficie d'un bonus égal à votre Anneau du Feu, lequel s'ajoute au résultat de ses jets d'attaque, de compétence et de traits. Cet effet s'arrête quand le sort s'achève, quand la cible rate un jet d'attaque ou de compétence, ou quand elle subit n'importe quelle Blessures.

Lame acérée

Anneau / Maîtrise : Feu 1 (Artisanat)

Portée : Contact

Zone d'effet : 1 arme dotée d'une lame

Durée : 1 minute

Augmentations : Durée (+1 minute)

Les esprits du Feu peuvent transmettre toute leur fureur au métal et rendre une lame tranchante comme le plus acéré des rasoirs. Ce sort n'augmente les dégâts que sur des armes à lame d'acier (sabres, couteaux, naginata...). De plus, Lame acérée ne peut pas affecter les nemuranai et les armes déjà améliorées par des effets magiques. La VD de l'arme augmente de +1g1 pendant la durée du sort.



Sort d'Air

Héritage de Kaze-no-Kami

Anneau / Maîtrise : Air 1 (Artisanat)

Portée : Rang de maîtrise x 16km

Zone d'effet : 1 individu connu dans les limites de portée du sort

Durée : Spécial

Augmentations : Zone d'effet (+1 individu), Portée (+16 km)

Vous pouvez faire appel aux esprits du vent pour qu'ils prennent la forme d'un oiseau et transportent un message. L'oiseau créé par ce sort paraît tout à fait ordinaire à tous les égards, mais, s'il subit des dégâts, il se dissipe immédiatement dans l'air, ce qui met fin au sort. Au moment de créer l'oiseau, vous pouvez lui transmettre oralement un message parlé d'une durée maximale d'une minute. L'oiseau s'envole alors pour transmettre ce message à la ou aux personnes spécifiées au moment de l'incantation. Il vole jusqu'à destinataires, délivre son message sous forme d'un murmure (perceptible par autrui mais au prix de grands efforts), puis disparaît. Si l'oiseau se trouve dans l'incapacité d'arriver jusqu'à l'individu en question bien que celui-ci soit à portée (s'il se trouve dans une pièce sans fenêtre par exemple), il l'attend à l'extérieur pendant une semaine au maximum avant de disparaître. Si la personne spécifiée par le sort ne se trouve dans son rayon d'action, l'oiseau s'envole dans une direction aléatoire et disparaît dès qu'il n'est plus à portée de vue.



Sort de Terre

Armure de la Terre

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Art de la guerre, Défense)

Portée : Personnel

Zone d'effet : Le shugenja

Durée : 10 Tours

Augmentations : Durée (+2 Augmentations)

Ce sort imprègne le corps du shugenja de la force de la Terre, réduisant l'impact de toute attaque physique ou magique qui l'atteint. Pendant toute la durée du sort, vous gagnez une Réduction d'une valeur égale à votre Anneau de Terre + votre Rang de maîtrise. Toutefois, ce lien avec la Terre ralentit vos mouvements : on considère votre Anneau d'Eau réduit de 1 dans le cadre du calcul de vos mouvements lorsque vous vous trouvez sous l'effet de ce sort.

Nom :

Clan : Rônin (Option 1)

Chef :

Ecole : Ecole générique de rônin (Secrets de l'Empire, p.236)

Rang de Maîtrise : 1

Réputation :

Honneur : 4,5

Gloire : 1

Statut : 0

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40 + 10 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2
--	------------

ND d'armure				20	
• De base (5 + 5 x Réflexes)				15	
• Armure. Bonus au ND :				+5	
Type	légère	RD	3	Prix	20 koku
+5 ND Athlétisme et Discretion					

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Katana	Tanto (couteau)	Yari (lance)
Dégâts totaux	6g2	3g1	4g2
VD de l'arme	3g2	1g1	2g2
Mots-clefs	Samouraï, Moyenne	Petite	Grande
Prix	-	1 koku	5 koku
Notes	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide		Peut être lancé à 9m et possèdera alors une VD de 1g2.

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+3)	16-21	
Légrmt blessé (+5)	22-27	
Blessé (+10)	28-33	
Gravmt blessé (+15)	34-39	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	40-45	
Épuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	46-51	
Hors de combat (ne peut plus agir)	52-57	
Mort	58+	

[illegible]

re x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Nom : Shosuro

Clan : Scorpion

Ecole : Infiltrateur Shosuro (ninja)

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 1,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure :

Souillure :

Points d'exp. 40 + gagnés =

à dépenser :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3
--	------------

ND d'armure					23	
• De base (5 + 5 x Réflexes)					20	
• Armure. Bonus au ND :					3	
Type	Ashigaru	RD	1	Prix	5 koku	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

[illegible]

Arme	Ninja-to	Shurikens	Katana
Dégâts totaux	5g2	1g1	6g2
VD de l'arme	2g2	1g1	3g2
Mots-clefs	Moyenne, ninja	Petite	Samouraï, Moyenne
Prix	5	2 bu	-
Notes	Considéré comme petite arme pour être dissimulé. Le ninja-to se brise s'il inflige au moins 40 points de Blessures.	Peut-être empoisonné et projeté jusqu'à 7,5 m	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide

Contrairement à la règle (Ldb, p.205), j'ai placé le ninja-to sur la compétence Ninjutsu au lieu de Kenjutsu.

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Ecole de l'Infiltrateur Shosuro (ninja)			
Sensei			
Rang 1 : La voix des ombres			
La première leçon que j'ai apprise consiste à dissimuler les signes de ma vraie nature :			
- Je ne perds pas d'Honneur lorsque j'utilise une Compétence Dégradante ou une arme de ninjutsu au service du Clan. La Bénédiction Miya peut être considérée comme un « Clan » à la place de celui du Scorpion. Au personnage ensuite de justifier de ce choix controversé vis-à-vis de ses membres du Scorpion (Le joueur et le MJ devraient s'en parler avant le début des parties). - Je gagne un bonus de +2g0 à mes jets de discrétion (bonus déjà inclus).			
Rang 2 :			
Rang 3 :			
Rang 4 :			
Rang 5 :			
Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
5			

Equipement			
Armure d'Ashigaru, masque simple en soie rouge			
Shurikens, katana, wakizashi, ninja-to			
Vêtements noirs et robustes, éventail, mortier et pilon, petit miroir			

Avantages	
Ingénieux [mental] (-2) : Je sais instinctivement faire des choses que la plupart des gens cherchent à éviter à tout prix. A chaque Jet sans Compétence pour une Compétence Dégradante, on considère en fait que je dispose d'un Rang 1 dans la compétence concernée.	
Quelconque [physique] (-2) : Mon physique est tellement commun et passe partout que les gens ont du mal à me reconnaître. Si quelqu'un effectue un jet de Connaissance : Bushido pour déterminer mon rang d'honneur ou Connaissance : héraldique pour connaître mon identité (selon mon rang de gloire), je peux choisir d'augmenter le ND de +10.	

Désavantages	
Indifférent [mental] (+3) : Je m'intéresse à ce qui est important, c'est-à-dire mon clan, ma famille et moi ... Ah oui ! Je sers aussi l'Empereur comme tout le monde. Je dois dépenser 1 Point de Vide pour prendre des risques pour une autre personne (sauf si cela me profite aussitôt).	
Sombre destin [spirituel] (+5) : Une destinée d'une grande importance m'attend. Avant de mourir un jour, je vais provoquer une catastrophe. Le destin me protège pour que j'accomplisse cette mission : 1 fois par séance de jeu, lorsque je suis censé mourir de mes Blessures, je me retrouve à 1 point de vie.	

Notes	

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Crabe

Hida

Clan

Famille

Défenseur Hida

1

École

Rang d'école

Bushi

Rôles



Honneur



Gloire



Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES

RANGS

Esthétique

Composition

Stylisme

Forge

1

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES

RANGS

Forme

Arts martiaux (corps à corps)

3

Arts martiaux (distance)

Arts martiaux (mains nues)

Méditation

1

Tactique

2

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES

RANGS

Culture

Gouvernement

Médecine

1

Sentiments

Théologie

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES

RANGS

Commandement

1

Courtoisie

Jeux

Représentations

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

RANGS

Commerce

1

Travail manuel

Navigation

Magouilles

Survie

APPROCHES

Raffiner

Restaurer

Inventer

Adapter

S'harmoniser

APPROCHES

Feinter

Résister

Submerger

Détourner

Lâcher prise

APPROCHES

Analyser

Se remémorer

Théoriser

Observer

Ressentir

APPROCHES

Duper

Raisonner

Inciter

Charmer

Illuminer

APPROCHES

Escroquer

Produire

Innover

Échanger

Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Bénédiction de Bishamon (Eau)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Franc-Parler (Air)

Défiguré (Air)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Production de sake (Eau)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Addiction au sake (Terre)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Avantages et désavantages

Symboles

Succès

Succès explosif

Aubaine

Conflit

EXPÉRIENCE



Totale

Dépensée

Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Capacités d'école

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ⚡ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ⚡ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ⚡ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

10

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Katana	4/5(+2)	1	Acérée, cérémoniel
Wakizashi	3/5(+2)	0-1	Acérée, cérémoniel
Tetsubo	7/3	1-2	encombrant, solide militaire

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

- ☒ KATA
 ☐ KIHŌ
 ☐ INVOCATIONS
 ☒ RITUELS
 ☒ SHŪJI
 ☐ MAHŌ
 ☐ NINJUTSU

Poigne de Sire Hida Action/Test: Attaque/Forme(vide) sur une créature de gabarit > 4 à portée 0-1

Effet : La cible subit l'état Immobilisé, on considère que vous portez assistance à tous vos alliés qui attaque la cible

* Votre cible doit résister à un test de forme ND = rang
En cas d'échec elle subit l'état A terre et autant de dégât physique que son gabarit

Techniques (nouvelles ⚡)

Offensive de la Terre Test: Arts martiaux(Terre)
* jusqu'au début de votre prochain tour augmentez votre résistance physique de +1 par * dépensé

sac de voyage

Timbale de sake

KOKU

4

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

Équipement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	physique 2	Solide, ordinaire, subtil
Armure laquée	physique 4	Cérémoniel, encombrant subtil

Tenues

Notes

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Dragon Agasha
Clan Famille
Adeptes des Cieux jumeaux Mirumoto 1
École Rang d'école
Bushu
Rôles



60 48 30
Honneur Gloire Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	
Composition	1
Stylisme	
Forge	1

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES	RANGS
Forme	1
Arts martiaux (corps à corps)	1
Arts martiaux (distance)	
Arts martiaux (mains nues)	2
Méditation	1
Tactique	

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	
Gouvernement	
Médecine	1
Sentiments	
Théologie	

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	
Courtoisie	
Jeux	
Représentations	

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	
Travail manuel	
Navigation	
Magouilles	
Survie	

APPROCHES

Raffiner
Restaurer
Inventer
Adapter
S'harmoniser

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Bénédiction de Fukurojin (Feu)

Ambidextrie (Air)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Dédain de la Compassion (Eau)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Illumination (Vide)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Jalousie (Air)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

APPROCHES

Feinter
Résister
Submerger
Détourner
Lâcher prise

APPROCHES

Analyser
Se remémorer
Théoriser
Observer
Ressentir

APPROCHES

Duper
Raisonner
Inciter
Charmer
Illuminer

APPROCHES

Escroquer
Produire
Innover
Échanger
Subsister

La voie du Dragon : Une fois par round, au cours d'un duel ou d'une escarmouche, lorsque vous êtes la cible d'une attaque effectuée avec une arme de corps à corps, vous pouvez parer ou bloquer avec une main libre et une arme apprêtée.

Parez : l'attaquant relance autant de succès que votre rang.

Bloquer (coincer l'arme) : réduisez le ND du prochain test d'attaque contre cet adversaire d'un montant égal à votre rang.

Vous ne pouvez pas utiliser l'arme jusqu'à la fin du prochain tour

Avantages et désavantages

Capacités d'école

Symboles

Succès
Succès explosif
Aubaine
Conflit

EXPÉRIENCE

Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ♨ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ♨ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ♨ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

10

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

8

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

2

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Katana	4/5(+2)	1	Acérée, cérémoniel
Wakizashi	3/5(+2)	0-1	Acérée, cérémoniel
Naginata	6/6	2	Acérée, cérémoniel militaire

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

☒ KATA	☐ KIHŌ	☐ INVOCATIONS	☒ RITUELS	☒ SHŪJI
	☐ MAHŌ	☐ NINJUTSU		

Techniques (nouvelles ♨)

Offensive de l'Eau

Test : Arts martiaux(Eau)

*+ Diminuez la résistance physique de la cible de 1 par * dépensez ainsi. L'effet persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Éclatante démonstration Test: Artisanal, Jeu ou Représentation (Feu)

* La prochaine fois que vous recevez des points de gloire pendant cette scène vous gagnez un point supplémentaire. Si un personnage de statut plus élevé assiste à la scène vous gagnez +1 point par * dépensé

Aiguilles de tatoueur

KOKU

4

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

Équipement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtement de voyage	Physique 2	Solide, ordinaire, subtil
tenu de cérémonie	Physique 1	Cérémoniel, magnifique
armure d'ashigaru	Physique 3	Militaire

Tenues

Notes

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Grue Kakita

Clan Famille

Duelliste Kakita 1

École Rang d'école

Bushi

Rôles



55 49 35

Honneur

Gloire

Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique 1

Composition 1

Stylisme

Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme 1

Arts martiaux (corps à corps) 2

Arts martiaux (distance)

Arts martiaux (mains nues)

Méditation 1

Tactique

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture 1

Gouvernement

Médecine

Sentiments 1

Théologie

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement

Courtoisie 1

Jeux

Représentations

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES RANGS

Commerce 1

Travail manuel

Navigation

Magouilles

Survie

APPROCHES

Raffiner

Restaurer

Inventer

Adapter

S'harmoniser

APPROCHES

Feinter

Résister

Submerger

Détourner

Lâcher prise

APPROCHES

Analyser

Se remémorer

Théoriser

Observer

Ressentir

APPROCHES

Duper

Raisonner

Inciter

Charmer

Illuminer

APPROCHES

Escroquer

Produire

Innover

Échanger

Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Bénédiction de Bishamon (Eau)

Bénédiction de Benten (Air)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Malédiction d'Ebisu (Terre)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Pinceau (Air)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Perfectionniste (Eau)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Avantages et désavantages

Symboles

Succès

Succès explosif

Aubaine

Conflit

EXPÉRIENCE



Totale

Dépensée

Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Capacités d'école

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ⚡ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ⚡ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ⚡ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

8

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

3

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

5

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

ACTUELS

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Katana	4/5(+2)	1	Acérée, cérémoniel
Wakizashi	3/5(+2)	0-1	Acérée, cérémoniel
Yumi	5/3	2-5	

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

- ☒ KATA
 ☐ KIHŌ
 ☐ INVOCATIONS
 ☒ RITUELS
 ☒ SHŪJI
 ☐ MAHŌ
 ☐ NINJUTSU

Lame ascendante Action/test: attaque(arme acéré rengainé)/ Arts martiaux(corps à corps) portée 0-1 ND=vigilance de la cible
Effet: Vous tirez et apprêtez à une main l'arme rengainée. En cas de réussite, vous infligez à la cible autant de dégât que la dangerosité de l'arme, la cible ne peut pas se défendre contre les dégât si elle est compromise.

* apprêtez immédiatement une autre arme acérée rengainé.

Sous la surface

Test: Social (Eau)

* vous découvrez un objet convoité par votre cible ou une expérience qu'elle désire ardemment vivre

** vous découvrez le ninjo de la cible

Carquois, flèches, sac de Voyage, nécessaire de Calligraphie

KOKU

4

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	Physique 2	Solide, ordinaire, subtil
Vêtement de cérémonie	Physique 1	Céréémoniel, magnifique

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Licorne Ide

Clan Famille

Commerçant Ide 1

École Rang d'école

Courtisan

Rôles



55 45 30

Honneur

Gloire

Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique
Composition 2
Stylisme
Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme
Arts martiaux (corps à corps)
Arts martiaux (distance)
Arts martiaux (mains nues)
Méditation
Tactique

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture
Gouvernement
Médecine 1
Sentiments
Théologie

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement
Courtoisie 2
Jeux 1
Représentations 1

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES RANGS

Commerce 2
Travail manuel 1
Navigation
Magouilles
Survie 1

APPROCHES

Raffiner
Restaurer
Inventer
Adapter
S'harmoniser

APPROCHES

Feinter
Résister
Submerger
Détourner
Lâcher prise

APPROCHES

Analyser
Se remémorer
Théoriser
Observer
Ressentir

APPROCHES

Duper
Raisonner
Inciter
Charmer
Illuminer

APPROCHES

Escroquer
Produire
Innover
Échanger
Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Parangon de la Compassion (Eau)

Bénédiction d'Ebisu (Terre)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Malédiction de Bishamon (Eau)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Plaisanterie (Air)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Coeur Tendre (Feu)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Avantages et désavantages

Symboles

Succès
Succès explosif
Aubaine
Conflit

EXPÉRIENCE

Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Capacités d'école

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ♨ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ♨ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ♨ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

3

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi	3/5(+2)	0-1	Acérée, cérémoniel
Tanto	2/4(+2)	0	Acéré, discret, cérémoniel
Yumi	5/3	2-5	

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

- ☒ KATA
 ☐ KIHŌ
 ☐ INVOCATIONS
 ☒ RITUELS
 ☒ SHŪJI
 ☐ MAHŌ
 ☐ NINJUTSU

Affluents du négoce Action/Test : 1x par scène Manipulation ou Soutien/Composition(Eau) ND 1

effet : vous disposez automatiquement d'un cadeau d'une rareté égale à 1 +1 par succès bonus. Vous n'êtes pas dispensé de payé l'objet.

*+ réduisez de 1/4 le prix de l'objet par * dépensé. Vous devez payer au moins 1/4 du prix de l'objet.

Techniques (nouvelles ♨)

Cadence Test : Social(Air)

* transmettez un signal lourd de sous-entendus qui modifie le sens de vos paroles ou transmet un message spécifique, à un personnage qui vous observe et qui possède également cette technique.

** transmettez un signal lourd de sous-entendus qui modifie le sens de vos paroles ou transmet un message spécifique, à un personnage qui vous observe et ne possède pas cette technique.

carquois, nécessaire de Calligraphie, sac de voyage, journal

Équipement

KOKU

9

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	Physique 2	Solide, ordinaire, subtil

Tenues

Notes

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Licorne Utaku
Clan Famille

Vierge de bataille Utaku 1

École Rang d'école

Bushi

Rôles



55 49 30
Honneur Gloire Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique
Composition
Stylisme
Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme 1
Arts martiaux (corps à corps) 1
Arts martiaux (distance) 1
Arts martiaux (mains nues)
Méditation
Tactique 2

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture
Gouvernement 1
Médecine
Sentiments
Théologie

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement 1
Courtoisie
Jeux
Représentations

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES RANGS

Commerce
Travail manuel
Navigation
Magouilles
Survie 3

APPROCHES

Raffiner
Restaurer
Inventer
Adapter
S'harmoniser

APPROCHES

Feinter
Résister
Submerger
Détourner
Lâcher prise

APPROCHES

Analyser
Se remémorer
Théoriser
Observer
Ressentir

APPROCHES

Duper
Raisonner
Inciter
Charmer
Illuminer

APPROCHES

Escroquer
Produire
Innover
Échanger
Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Bénédiction de Bishamon (Eau)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Absence (Vide)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Voyage (Eau)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Caresse du vide : gagnez 3 point de conflit par 1 point de vide dépensez (vous ne regagnez pas le point) (Vide)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Avantages et désavantages

Capacités d'école

EXPÉRIENCE

Totale Dépensée Restante

Symboles

Succès
Succès explosif
Aubaine
Conflit

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ⚡ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ⚡ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ⚡ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

10

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

2

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

4

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
katana	4/5(+2)	1	Acérée, cérémoniel
Wakizashi	3/5(+2)	0-1	Acérée, cérémoniel
Yari	5/3	2	Militaire
Yumi	5/3	2-5	
Couteau	2/4(+2)	0-1	Acérée, ordinaire, discret

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

☒ KATA
 ☐ KIHŌ
 ☐ INVOCATIONS
 ☒ RITUELS
 ☒ SHŪJI
 ☐ MAHŌ
 ☐ NINJUTSU

Détermination du guerrier Action/Test : Soutien/1 point de vide

Effet : Éliminez autant de points de fatigues que votre rang d'honneur

Techniques (nouvelles actions)

Techniques (nouvelles ⚡)

Style du croissant de lune Test : Protéger

* Après qu'un personnage à portée 1-2 ait effectué une attaque contre vous ou un personnage sous votre protection, vous pouvez utiliser l'action Frapper pour peu qu'il soit à portée de votre arme. Cette effet persiste jusqu'à ce que vous frappiez ou la fin de votre prochain tour.

Carquois, flèches, sac de voyage

Destrier Utaku (livre de règle p. 327)

KOKU

6

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

Équipement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
armure laquée	Physique 4	Cérémoniel, Encombrant Militaire
Vêtement de cérémonie	Physique 1	Cérémoniel, magnifique

Tenues

Notes

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Lion Ikoma

Clan Famille

Bardes Ikoma 1

École Rang d'école

Courtisan

Rôles



55 43 35

Honneur

Gloire

Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique
Composition 2
Stylisme
Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme
Arts martiaux (corps à corps) 1
Arts martiaux (distance)
Arts martiaux (mains nues)
Méditation
Tactique 1

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture 1
Gouvernement
Médecine
Sentiments 1
Théologie

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement
Courtoisie 1
Jeux 1
Représentations 2

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES RANGS

Commerce
Travail manuel
Navigation
Magouilles
Survie

APPROCHES

Raffiner
Restaurer
Inventer
Adapter
S'harmoniser

APPROCHES

Feinter
Résister
Submerger
Détourner
Lâcher prise

APPROCHES

Analyser
Se remémorer
Théoriser
Observer
Ressentir

APPROCHES

Duper
Raisonner
Inciter
Charmer
Illuminer

APPROCHES

Escroquer
Produire
Innover
Échanger
Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Excellente mémoire (Terre)
Observateur subtil (Air)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Malédiction de Benten (Eau)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Secret (Vide)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

langue bien pendue: vous avez du mal à garder les secrets qu'on vous confie (Air)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Le coeur du Lion : Une fois par scène, après avoir effectué un test de compétence sociale prenant pour cible un ou plusieurs personnages,

Vous pouvez agiter ou réconforter vos interlocuteurs.
Si vous les agitez, transférez à vos cibles un nombre de vos points de conflit inférieur ou égal au double de votre rang (répartition au choix)
Si vous les réconfortez faites l'inverse

Avantages et désavantages

Capacités d'école

Symboles

Succès
Succès explosif
Aubaine
Conflit

EXPÉRIENCE

Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ⚡ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ⚡ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ⚡ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

3

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

ACTUELS

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi	3/5 (+2)	0-1	Acérée, cérémoniel
Yumi	5/3	2-5	
Tessen	4/3	0-1	Cérémoniel, discret
Nodachi	5/6	1-2	Acérée, cérémoniel, encombrant

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

☒ KATA
 ☐ KIHŌ
 ☐ INVOCATIONS
 ☒ RITUELS
 ☒ SHŪJI
 ☐ MAHŌ
 ☐ NINJUTSU

Détermination du guerrier Action/Test: Soutien/1 point de vide
Effet : éliminez un nombre de point de fatigue égal à votre rang d'honneur

Affluents du négoce Action/Test: 1x/scène Manipulation ou Soutien/Commerce(Eau) ND 1
Effet : vous disposez automatiquement d'un cadeau d'une rareté égal à 1 +1 par succès bonus. Vous n'êtes pas dispensé de payé l'objet

*+ réduisez le prix de l'objet de 1/4 par * dépensé. Vous devez payé au moins 1/4 de l'objet

Attiser les flammes Test: compétence social(Feu)

Effet : *+ une cible par * dépensé reçoit l'état Hébété.

*** une cible par ** dépensé reçoit l'état Enragé.

Carquois, sac de voyage, journal, shamisen, timbale de sake

KOKU

5

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtement de voyage	Physique 2	Solide, subtil, ordinaire

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Lion Kitsu

Clan Famille

Bersekiers Matsu 1

École Rang d'école

Bushi

Rôles



Honneur

Gloire

Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique

Composition

Stylisme

Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme 1

Arts martiaux (corps à corps) 2

Arts martiaux (distance) 1

Arts martiaux (mains nues) 1

Méditation 1

Tactique 1

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture

Gouvernement

Médecine

Sentiments

Théologie 1

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement 1

Courtoisie

Jeux

Représentations 1

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES RANGS

Commerce

Travail manuel

Navigation

Magouilles

Survie

APPROCHES

Raffiner

Restaurer

Inventer

Adapter

S'harmoniser

APPROCHES

Feinter

Résister

Submerger

Détourner

Lâcher prise

APPROCHES

Analyser

Se remémorer

Théoriser

Observer

Ressentir

APPROCHES

Duper

Raisonner

Inciter

Charmer

Illuminer

APPROCHES

Escroquer

Produire

Innover

Échanger

Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Réflexes fulgurants (Feu)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Malédiction de Benten (Air)

Réputation de cruauté (Terre)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Armement (Terre)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Férocité (Air)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

La fureur des Matsu: Après avoir subi un coup critique ou tombé les masques, vous pouvez subir l'état Enragé afin d'éliminer un nombre de point de fatigue égal à votre rang

Avantages et désavantages

Capacités d'école

Symboles

Succès

Succès explosif

Aubaine

Conflit

EXPÉRIENCE



Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ⚡ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ⚡ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ⚡ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

8

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

2

MAXIMUM

ACTUELS

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Katana	4/5(+2)	1	Acérée, cérémoniel
Wakizashi	3/5(+2)	0-1	Acérée, cérémoniel
Tanto	2/4(+2)	0	Discret, ordinaire, acérée
Bisento	4(+2)/6	1/2 (1 main)	Encombrant, militaire, solide
Yumi	5/3	2-5	

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

☒ KATA	☐ KIHŌ	☐ INVOCATIONS	☒ RITUELS	☒ SHŪJI
	☐ MAHŌ	☐ NINJUTSU		

Style des lames tournoyantes Test: Arts martiaux(corps à corps ou mains nues) avec une 2e arme apprêtée non utilisée pour cette attaque.
Effet: *+ pour activer cette technique vous devez dépenser autant de * que la vigilance de la cible. Vous infligez autant de dégât que les dégâts de base de la 2e arme. Si la cible est Hébété ajoutez votre rang dans la compétence utilisée aux dégâts infligés

Souffler sur les braises Test : Social(Feu)

*+ pour chaque * dépensée, désignez une cible et l'une de ses aptitudes dont vous avez connaissances. Jusqu'à la fin de la scène dès que cet avantage s'applique à un de ses tests, la cible peut relancer jusqu'à 3 dès (au lieu de 2).

Carquois, sac de voyage, service à thé

KOKU

4

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Armure d'ashigaru	Physique 3	Militaire
vêtement de voyage	Physique 2	Solide, ordinaire, subtil

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Mante Famille de la Flotte

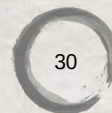
Clan Famille

Marine de la Flotte de tempête 1

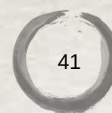
École Rang d'école

Bushi

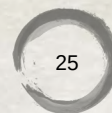
Rôles



Honneur



Gloire



Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES

RANGS

Esthétique 1

Composition

Stylisme

Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES

RANGS

Forme 1

Arts martiaux (corps à corps) 2

Arts martiaux (distance)

Arts martiaux (mains nues)

Méditation

Tactique

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES

RANGS

Culture

Gouvernement

Médecine

Sentiments

Théologie

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES

RANGS

Commandement

Courtoisie

Jeux 1

Représentations

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

RANGS

Commerce 2

Travail manuel

Navigation 3

Magouilles

Survie 1

APPROCHES

Raffiner

Restaurer

Inventer

Adapter

S'harmoniser

APPROCHES

Feinter

Résister

Submerger

Détourner

Lâcher prise

APPROCHES

Analyser

Se remémorer

Théoriser

Observer

Ressentir

APPROCHES

Duper

Raisonner

Inciter

Charmer

Illuminer

APPROCHES

Escroquer

Produire

Innover

Échanger

Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Pied marin (Eau)

Notoirement efficace (Feu)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Ennemi Juré (Terre)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Navigation (Feu)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Férocité (Air)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

La fortune du marin : Une fois par round, lorsque vous effectuez un test de compétence professionnelle, si vous n'êtes pas Compromis,

Vous pouvez recevoir un nombre de points de conflit inférieur ou égal à votre rang afin de relancer autant de dés.

Avantages et désavantages

Capacités d'école

Symboles

Succès

Succès explosif

Aubaine

Conflit

EXPÉRIENCE



Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ⚡ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ⚡ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ⚡ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

10

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROUSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi	3/5(+2)	0-1	Acérée, cérémoniel
Tanto	2/4(+2)	0	Discret, ordinaire, acérée
Yumi	5/3	2-5	
Kama	3/3	0-1	cérémoniel

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

☒ KATA	☐ KIHŌ	☐ INVOCATIONS	☒ RITUELS	☒ SHŪJI
	☐ MAHŌ	☐ NINJUTSU		

Techniques (nouvelles ⚡)

Style de l'averse de grêle Test : Arts martiaux (distance)

+* Choisissez un personnage situé à portée 0-2 de votre cible par * dépensé. Chaque personnage désigné reçoit un nombre de point de conflit égal aux dégâts de base de l'arme.

Souffler sur les braises Test : Social(Feu)

+* pour chaque * dépensé, désignez une cible et l'une de ses aptitudes dont vous avez connaissance. Jusqu'à la fin de la scène et dès que cette avantage s'applique à l'un de ses tests, la cible peut relancer jusqu'à 3 dès (au lieu de 2)

Carquois, sac de voyage, corde (6 m), dès et gobelet, canne à pêche et ligne

KOKU

7

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

Équipement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tenu de marin	Physique 1	Solide, ordinaire

Tenues

Notes

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Milles-Pattes Moshi

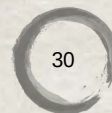
Clan Famille

Sentinelle du Soleil Moshi 1

École Rang d'école

Shugenja

Rôles



Honneur



Gloire



Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES

RANGS

Esthétique

Composition 1

Stylisme

Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES

RANGS

Forme

Arts martiaux (corps à corps)

Arts martiaux (distance)

Arts martiaux (mains nues)

Méditation 2

Tactique

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES

RANGS

Culture

Gouvernement

Médecine

Sentiments

Théologie 3

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES

RANGS

Commandement

Courtoisie 1

Jeux

Représentations 1

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

RANGS

Commerce

Travail manuel

Navigation 2

Magouilles

Survie

APPROCHES

Raffiner

Restaurer

Inventer

Adapter

S'harmoniser

APPROCHES

Feinter

Résister

Submerger

Détourner

Lâcher prise

APPROCHES

Analyser

Se remémorer

Théoriser

Observer

Ressentir

APPROCHES

Duper

Raisonner

Inciter

Charmer

Illuminer

APPROCHES

Escroquer

Produire

Innover

Échanger

Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Sang d'Osano-wo (Feu)

Sixième sens (Vide)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Mépris de la Courtoisie (Air)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Curiosité (Feu)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Matérialiste

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Feu sacrée: Les invocations du feu obtiennent l'effet Sacré. De plus les créature humaines non-souillées et alliées qui sont ciblées par les invocations du Feu éliminent des points de Fatigue égal au rang d'école + les dégâts qu'elles auraient dû occasionner. Cet effet ne peut être utilisé qu'une fois par scène et par personnage.

Avantages et désavantages

Capacités d'école

Symboles

Succès

Succès explosif

Aubaine

Conflit

EXPÉRIENCE



Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ♨ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ♨ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ♨ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

4

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

5

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

3

MAXIMUM

ACTUELS

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi	3/5(+2)	0-1	Acérée, cérémoniel
Tanto	2/4(+2)	0	Acérée, disrect, ordinaire

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

☐ KATA
 ☐ KIHŌ
 ☒ INVOCATIONS
 ☒ RITUELS
 ☒ SHŪJI
 ☐ MAHŌ
 ☐ NINJUTSU

Extinction Action /Test: Soutien/ Théologie(Feu) ND 3

Effet: Conjurez l'énergie d'un kami du feu dans votre corps. Eteignez jusqu'à 3 source de feu d'origine non magique. Eliminez

1 point de fatigue par source éteinte

** mettez un terme à tous les effets persistant ou surnaturelle dû à une invocation de feu.

Le feu purificateur Action/Test: Attaque/Théologie(Feu) ND 1

Effet : frappez tout personnage à portez 0-2 au moyen d'une langue de feu. Chaque cible subit l'état Hébété et doit résister à un test de

Forme(Air 4, Eau 1) ND 3 pour éviter l'état En feu ainsi qu'un nombre de dégât surnaturel égal votre anneau de Feu +1 par degré d'échec

Sac de voyage, sacoche à rouleaux

KOKU

5

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tunique sanctifié	Physique 1 Surnaturelle 3	Cérémoniel

Fragment de souvenir Action/Test: Manipulation/Théologie(Air) ND 2

Effet: conjurez une illusion d'un objet inanimé à la position visée à portée 0-1. Le gabarit de l'objet ne peut pas dépasser vos succès bonus. Tout personnage doit effectué un test de Forge/stylisme (Terre 5, Feu 2) ND 4 avec un approche savante pour déterminé le caractère illusoire de l'objet. L'objet demeure visible jusqu'à la fin de la scène.

* l'illusion peut prendre la forme d'une créature ou d'une personne immobile.

*+ conjurez un autre objet factice par * dépensé

** les objets peuvent être utilisés comme si ils étaient réel, ils disparaissent à la fin de la scène.

Divination Action/Test: Temps mort/Théologie(Vide) ND 2

Vous lisez dans l'avenir de la cible l'un des présages suivant au choix: au prochain test ajouter aux résultat 1 [] affichant * < 3 :

Présage du Dragon Azur: test de compétence artisanal

Présage de la Tortue noire: test de compétence savante

Présage du Tigre blanc: test de compétence martial

Présage de l'Oiseau vermillon: test de compétence social

Présage de la Tisserande et du Bouvier: test de compétence professionnelle

En cas d'échec le MJ choisi le présage.

* en cas d'échec choisissez un présage et ajouter le à celui du MJ

Rite de purification

Action/Test: Temps mort/Théologie(Vide) ND 3

Effet: éliminez l'état tourmenté d'au maximum 5 cible.

* si au moins une de vos cible est une créature extérieure, vous découvrez cette information, mais ne savez pas a qui elle s'applique.

*+ choisissez une cible supplémentaire par * dépensé.

*+ plutôt que des personnages, vous pouvez ciblé une zone qui englobe autant de portée que de * dépensée. Éliminez la propriété Profané de la zone. Si le lieu est maudit depuis longtemps il redeviens Profané après 1 jour +1 par succès bonus

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Ordre Monastique Paysanne

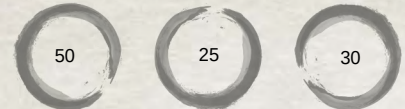
Clan Famille

Ordre monastique shinseiste 1

École Rang d'école

Moine

Rôles



Honneur

Gloire

Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES

RANGS

Esthétique

Composition

Stylisme

Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES

RANGS

Forme

1

Arts martiaux (corps à corps)

Arts martiaux (distance)

Arts martiaux (mains nues)

2

Méditation

1

Tactique

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES

RANGS

Culture

Gouvernement

Médecine

Sentiments

Théologie

2

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES

RANGS

Commandement

Courtoisie

2

Jeux

Représentations

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

RANGS

Commerce

Travail manuel

1

Navigation

Magouilles

Survie

1

APPROCHES

Raffiner



Restaurer



Inventer



Adapter



S'harmoniser



APPROCHES

Feinter



Résister



Submerger



Détourner



Lâcher prise



APPROCHES

Analyser



Se remémorer



Théoriser



Observer



Ressentir



APPROCHES

Duper



Raisonner



Inciter



Charmer



Illuminer



APPROCHES

Escroquer



Produire



Innover



Échanger



Subsister



Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Bénédiction de Fukurokujin (Feu)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Malédiction de Bishamon (Eau)

Étourdie (Terre)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Illumination (Vide)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Superstition (Vide)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Embrasser le vide: Quand vous dépensez 1 point de vide pour Saisir l'Instant vous pouvez considéré que le rang de la compétence utilisée est égal à votre rang d'école. Si le rang de la compétence est supérieur à votre rang d'école, ou que le rang de la compétence est de 5, vous pouvez ajouté un dés [] avec une *.

Avantages et désavantages

Capacités d'école

Symboles

Succès

Succès explosif

Aubaine

Conflit

EXPÉRIENCE



Totale

Dépensée

Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ⚡ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ⚡ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ⚡ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

6

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

6

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

3

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Tanto	2/4(+2)	0	Acérée, ordinaire, discret
Bo	6/2	1-2	Ordinaire

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

- ☒ KATA
 ☒ KIHŌ
 ☐ INVOCATIONS
 ☒ RITUELS
 ☐ SHŪJI
 ☐ MAHŌ
 ☐ NINJUTSU

La terre voit sans yeux Action/Test: Soutien/Méditation(Terre) ND 1

Amélioration: Tant que le kiho est actif vous pouvez ressentir les vibrations du sol et "voir" dans toute les directions sur autant de portée que votre anneau de Terre. Ajoutez votre anneau de Terre à votre Vigilance.

Décharge: avec au moins 3 succès bonus vous prenez conscience de tout objet ou être vivant en contact avec le sol à un niveau de portée égal à votre anneaux de Terre +1 par succès bonus

Techniques (nouvelles ⚡)

Offensive de la Terre Test: Arts martiaux(corps à corps ou mains nues) (Terre)

*+ Jusqu'au début de votre prochain tour, augmentez votre résistance physique de 1 par * dépensé

Sac de voyage, extrait du Tao

KOKU

BU

ZENI

10

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

Équipement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtement ordinaire	Physique 1	Ordinaire

Tenues

Esprit purificateur Action/test: Soutien/Théologie(Terre) ND 1

vous pouvez désigner un autre personnage à portée 0-1

Amélioration: lorsque le kiho est actif, retranchez votre valeur d'anneau de Terre au ND de tout test visant à résister au poison, à la maladie et à la maho, ainsi qu'aux effets d'un terrain Profané ou aux effets induits par les créatures Extérieures et Souillées.

Décharge: Avec au moins 2 succès bonus votre cible élimine l'un des états suivants: Tourmenté, En sang, Hébéte, Désorienté, Mourant, Épuisé, ou Ivre

Notes

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

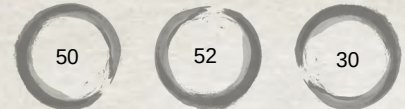
Phénix Isawa

Clan Famille

Élémentaliste Isawa 1

École Rang d'école

Rôles



Honneur

Gloire

Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique
Composition 1
Stylisme
Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme
Arts martiaux (corps à corps)
Arts martiaux (distance)
Arts martiaux (mains nues)
Méditation 2
Tactique

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture 1
Gouvernement
Médecine 1
Sentiments
Théologie 3

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement
Courtoisie
Jeux
Représentations

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES RANGS

Commerce
Travail manuel
Navigation
Magouilles
Survie

APPROCHES

Raffiner
Restaurer
Inventer
Adapter
S'harmoniser

APPROCHES

Feinter
Résister
Submerger
Détourner
Lâcher prise

APPROCHES

Analyser
Se remémorer
Théoriser
Observer
Ressentir

APPROCHES

Duper
Raisonner
Inciter
Charmer
Illuminer

APPROCHES

Escroquer
Produire
Innover
Échanger
Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Excellente mémoire (Terre)
6e sens (Vide)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Asthmatique (Air)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Curiosité (Feu)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Soif de connaissance : si vous échouez à un jet dans le but d'apprendre des connaissances appliquez l'effet d'une défaillance. (Feu)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIÈRES

Union avec les éléments : Une fois par scène, avant de lancer les dés pour effectuer un test d'invocations, vous pouvez retirer votre rang au ND de ce test

Avantages et désavantages

Capacités d'école

Symboles

Succès
Succès explosif
Aubaine
Conflit

EXPÉRIENCE



Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ♨ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ♨ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ♨ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

8

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

2

MAXIMUM

ACTUELS

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi	3/5(+2)	0-1	Cérémoniel, acérée
Tanto	2/4(+2)	0	Acérée, ordinaire, discret

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

☐ KATA	☐ KIHŌ	☒ INVOCATIONS	☒ RITUELS	☒ SHŪJI
	☐ MAHŌ	☐ NINJUTSU		

Tornade Action/Test: Attaque/Théologie(Air) ND 3
effet: tout les personnages situés à portée 2-3 subissent autant de dégâts surnaturels que votre anneau d'Air et doivent résister à un test de Forme(Terre 5, Feu 2) ND 4

+ * chaque cible qui échoue son test de Forme est également éloignée de 1 niveau de porté par * dépensée

Étreinte de la Terre Action/Test: Attaque/Théologie(Terre) ND 2
Effet: Le sol se fissure et tout les personnage à portée 0-2 subissent autant de dégât surnaturel que votre anneau de la Terre et doivent

résister à un test de Forme(Air 2, Eau 5) ND 4 pour éviter l'état À terre

* chaque cible qui échoue son test de Forme reçoit l'état Immobilisé
* ramenez à 0 les dégâts subis par chaque cible

sacoche de rouleaux, sac de voyage, nécessaire médical

KOKU

5

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tunique sanctifiée	Physique 1 Surnaturel 3	Cérémoniel

Voie de la sérénité Action/Test: Soutien/Théologie ND 2 sur vous même ou un autre personnage à portée 0-2

Effet: Vous restaurez les muscles de la cible. Éliminez autant de point de fatigue que votre anneau de l'Eau +1 par succès bonus.
Chaque ne peut bénéficier de ce sort qu'une fois par scène
* choisissez l'un des état suivant et éliminez le : En sang, Hébété, Désorienté ou Légèrement blessé.
* votre cible éliminé également un nombre de point de conflit égal à vos succès bonus

Communier avec les esprits Action/Test: Temps mort/Théologie ND 1 avec n'importe quel anneau pour sollicité l'aide des esprits liée avec cet élément (Dans le cas du Vide, les ancêtre ou autre puissance non élémentaire).
Effet: Vous bénéficiez de l'une des bénédictions suivantes:

Ressentir les Kami : Détectez tout esprits et l'utilisation de leur magie par les shugenja à une portée égal à l'anneau utilisé +1 par succès bonus.
Connaissance spirituelle: Les esprits vous révèlent une information liée à la zone
Cadeau élémentaire: Le kami vous offre une petite quantité de l'élément utilisé (guidé vers un ruisseau pour l'eau; pluie d'étincelle pour le feu; terre cultivable pour la terre, objet des ancêtres pour le vide).
* réduisez de 1 le ND pour appelé un être surnaturel de l'élément utilisé.
*+ recevez un bénédiction supplémentaire par *, chaque bénédiction ne peut-être obtenue qu'une seule fois.

Divination

Action/Test: Temps mort/Théologie(Vide) ND 2

Effet: Vous lisez dans l'avenir de la cible l'un des présages suivant au choix et au prochain test ajouter aux résultat 1 [] affichant * <3 :
Présage du Dragon Azur: test de compétence artisanal
Présage de la Tortue noire: test de compétence savante
Présage du Tigre blanc: test de compétence martial
Présage de l'Oiseau vermillon: test de compétence social
Présage de la Tisserande et du Bouvier: test de compétence professionnelle
En cas d'échec le MJ choisi le présage. * en cas d'échec choisissez un présage et ajouter le à celui du MJ

* si au moins une de vos cible est une créature extérieure, vous découvrez cette information, mais ne savez pas à qui elle s'applique

*+ choisissez une cible supplémentaire par * dépensée

** plutôt que des personnages, vous pouvez cibler une zone qui englobe autant de portée que de * dépensée. Éliminez la propriété Profané de la zone. Si le lieu est maudit depuis longtemps il redeviens Profané après 1 jour +1 par succès bonus

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Aucun Paysanne
Clan Famille
Voie du ronin expérimenté 1
École Rang d'école
Bushï
Rôles



25 28 30
Honneur Gloire Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES **RANGS**
Esthétique
Composition
Stylisme
Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES **RANGS**
Forme 2
Arts martiaux (corps à corps) 2
Arts martiaux (distance)
Arts martiaux (mains nues)
Méditation
Tactique

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES **RANGS**
Culture
Gouvernement
Médecine
Sentiments
Théologie

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES **RANGS**
Commandement 1
Courtoisie
Jeux
Représentations

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES **RANGS**
Commerce 1
Travail manuel 2
Navigation
Magouilles 1
Survie 2

APPROCHES

Raffiner
Restaurer
Inventer
Adapter
S'harmoniser

APPROCHES

Feinter
Résister
Submerger
Détourner
Lâcher prise

APPROCHES

Analyser
Se remémorer
Théoriser
Observer
Ressentir

APPROCHES

Duper
Raisonner
Inciter
Charmer
Illuminer

APPROCHES

Escroquer
Produire
Innover
Échanger
Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Aguerrï(Vide)

Volonté indomptable(Terre)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Sceptique

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Ville [Takaoka](Eau)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Cynisme(Feu)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Avantages et désavantages

Symboles

Succès
Succès explosif
Aubaine
Conflit

EXPÉRIENCE

Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Capacités d'école

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ♨ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ♨ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ♨ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

10

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

5

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Katana	4/5(+2)	1	Acéré, cérémoniel
Yari	5/3	2	Militaire
Couteau	2/4(+2)	0-1	Acéré, discret, ordinaire

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

- ☒ KATA
 ☐ KIHŌ
 ☐ INVOCATIONS
 ☒ RITUELS
 ☒ SHŪJI
 ☐ MAHŌ
 ☐ NINJUTSU

Évaluation honnête Action/Test: Soutien/Courtoisie(Terre) ND 2

Effet :Choisissez l'un des désavantage dont vous savez la cible pourvue. Celle-ci n'applique ce désavantage à aucun de ses tests jusqu'à la fin de la scène.

*+ choisissez un désavantage supplémentaire par * dépensée.

** le ND du prochain test de compétence de la cible (au moyen de l'anneau auquel le désavantage est lié) est réduit de 2.

Techniques (nouvelles ♨)

Style du croissant de lune

Action: Protégé

* après qu'un personnage à portée 1-2 a effectué une action d'attaque contre vous ou un personnage sous votre protection, vous pouvez utiliser l'action Frapper avec une arme d'arts martiaux(corps à corps ou mains nues) apprêtée ciblant l'attaquant. Cette effet persiste jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous réalisiez l'action Frapper.

Pierre à aiguisé, sac de voyage

KOKU

BU

ZENI

10

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

Équipement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtement de voyage	Physique 2	Solide, ordinaire, subtil
Armure d'ashigaru	Physique 3	Militaire, détérioré

Tenues

Notes

Identité

Nom du personnage

Nom du joueur

Scorpion Shosuro

Clan Famille

Infiltré Shosuro 1

École Rang d'école

Rôles



Honneur

Gloire

Statut

Ninjō

Giri

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES

RANGS

Esthétique

Composition

Stylisme

Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES

RANGS

Forme

1

Arts martiaux (corps à corps)

1

Arts martiaux (distance)

Arts martiaux (mains nues)

1

Méditation

Tactique

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES

RANGS

Culture

Gouvernement

Médecine

Sentiments

1

Théologie

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES

RANGS

Commandement

Courtoisie

1

Jeux

Représentations

2

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

RANGS

Commerce

Travail manuel

Navigation

Magouilles

3

Survie

APPROCHES

Raffiner

Restaurer

Inventer

Adapter

S'harmoniser

APPROCHES

Feinter

Résister

Submerger

Détourner

Lâcher prise

APPROCHES

Analyser

Se remémorer

Théoriser

Observer

Ressentir

APPROCHES

Duper

Raisonner

Inciter

Charmer

Illuminer

APPROCHES

Escroquer

Produire

Innover

Échanger

Subsister

Titres

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Ingénieux : vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés lors d'un jet de compétence professionnelles dont votre rang est 0 (Eau)

Souplesse (Eau)

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Dédain de la Compassion (Eau)

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Secrets (Vide)

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

Sombre destin (Vide)

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIÈRES

Le sentier des ombres : Lorsque vous effectuez une action d'attaque contre une cible Compromise, Hors combat, Inconsciente ou qui ignore votre présence, ajoutez votre rang aux dégâts et à la dangerosité de votre arme.

Avantages et désavantages

Capacités d'école

Symboles

Succès

Succès explosif

Aubaine

Conflit

EXPÉRIENCE



Totale

Dépensée

Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ⚡ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ⚡ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ⚡ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

8

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

5

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

3

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Katana	4/5(+2)	1	Acérée, cérémoniel
Wakizashi	3/5(+2)	0-1	Acérée, cérémoniel
Tanto	2/4(+2)	0	Acérée, discret, ordinaire
Ninjato	4/4(+1)	0-1	Acérée, discret, interdit
Shuriken	2/4	0-3	Discret, interdit

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

☒ KATA	☐ KIHŌ	☐ INVOCATIONS	☒ RITUELS	☒ SHŪJI
	☐ MAHŌ	☐ NINJUTSU		

Dard mortel

Action/Test : Attaque/Arts martiaux(Air) ND 3

Effet : vous utilisez une dose de poison à l'aide d'une arme discrète apprêtée. La cible subit autant de point de dégâts physique que la dangerosité de l'arme +1 par succès bonus.

* vous vous déplacez d'un niveau de portée.

*+ en cas de réussite la cible subit un coup critique de gravité 2 +1 par * dépensée.

Techniques (nouvelles actions)

Techniques (nouvelles ⚡)

Distraction sensationnelle

Test: Social(Feu)

*+ lorsqu'elle interagit avec d'autres personnages la cible réduit sa vigilance de 1 par * dépensé. lorsqu'elle interagit avec vous, la cible augmente sa vigilance de 1 par * dépensé.

Cet effet persiste jusqu'à la fin de la scène.

Sac de voyage

KOKU

6

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

Équipement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tenue de cérémonie	Physique 1	Cérémoniel, magnifique
Vêtement ordinaire	Physique 1	Ordinaire
Vêtement de voyage	Physique 2	Solide, ordinaire, subtil

Tenues

Notes