

Doji Ren

堂
字
蓮



Courtisan du Clan de la Grue

LISEZ LES INFORMATIONS AU DOS DE CE FASCICULE POUR
SAVOIR SI LE RÔLE DE DOJI REN EST FAIT POUR VOUS !

Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude

Dirigé depuis plus de mille ans par l'Empire d'Émeraude, Rokugan connaît aujourd'hui une période d'instabilité. Les complots pernecieux, les catastrophes naturelles et les troubles qui bouleversent le monde des esprits menacent l'équilibre politique, militaire et spirituel du pays. D'antiques rivalités et des trahisons récentes ont eu des répercussions importantes à la cour et sur le champ de bataille. Le trône du chrysanthème est menacé de l'extérieur comme de l'intérieur. L'honneur des sept clans majeurs, issus des héros légendaires qui ont juré de diriger leurs terres au nom de l'Empereur, sera bientôt mis à rude épreuve.

PRÊT(E) À DÉMARRER ?

Si Rokugan, les clans de l'Empire d'Émeraude et les autres aspects culturels de *La Légende des Cinq Anneaux* vous sont familiers, vous pouvez vous abstenir de lire cette page et passer à la suite pour en savoir plus sur le jeu de rôle et sur votre personnage.

Votre clan : le Clan de la Grue

« Il existe une technique adéquate pour chaque chose. »

Nous sommes la main gauche de l'Empereur, que nous assistons en qualité de conseillers politiques du trône. Constitué des descendants de Doji, l'une des Kamis d'origine, le Clan de la Grue incarne depuis toujours le raffinement culturel et artistique de l'Empire. Nous régnons en maîtres à la cour et jouissons du statut et des richesses qui siéent à notre rôle.

Notre clan cherche avant tout à préserver la culture rokugan et la bienséance à la cour. Nos exploits politiques et culturels sont sans égal. Le raffinement, la grâce et la délicatesse sont les principales caractéristiques du Clan de la Grue, et constituent également nos meilleures armes. Honte à celui qui ne parvient pas à atteindre l'excellence, car il sombrera dans l'obscurité et le silence !

Votre école : diplomate Doji

À Rokugan, les écoles nous préparent à remplir notre rôle de samouraï en nous entraînant à devenir bushi (guerriers), shugenja (prêtres capables d'invoquer l'aide des esprits), courtisans (politiciens) ou encore moines (individus en quête d'Illumination).

Le Clan de la Grue jouit d'une expertise et d'une réputation amplement méritées en diplomatie, grâce notamment à l'École des diplomates Doji dans la lointaine citadelle de Shizuka Toshi. Les diplomates Doji sont célèbres dans tout Rokugan pour la subtilité de leurs actes et de leurs paroles, nulle autre école de courtisans n'étant capable d'exprimer autant avec une telle économie de gestes. Notre accès aux nouvelles fraîches et aux rumeurs nous permet de garder une longueur d'avance sur nos rivaux, au même titre que notre maîtrise de l'étiquette et des arts. Les diplomates s'affrontent à coups de répliques assassines, qui peuvent se révéler aussi tranchantes que l'acier.

Le code du bushido

La voie du guerrier, ou « bushido », distingue les samouraïs du reste de la société tout en leur imposant des idéaux presque impossibles. Devenir samouraï revient à incarner des valeurs de courage, de vertu et d'honneur, de loyauté et de devoir, de courtoisie et de compassion. Il vous faut honorer ces valeurs par chacun de vos mots et de vos actes, même lorsqu'elles semblent inconciliables. Après tout, les idéaux du bushido ne seraient pas aussi nobles s'ils étaient faciles à atteindre...

Vous incarnez avec diligence la vertu de **Courtoisie**. En effet, le pouvoir politique du Clan de la Grue repose sur le respect de la bienséance. Vous partez du principe que chacun doit agir en restant à la place qui lui a été attribuée... et en respectant la vôtre.

Votre sensei vous a dit...

L'honneur et la gloire sont les piliers de la vie d'un samouraï. L'honneur reflète l'opinion que vous vous faites de votre propre adhésion aux préceptes du bushido, tandis que la gloire représente votre réputation à travers l'Empire. Dans un monde parfait, vous vous couvririez de gloire et feriez la fierté de votre clan tout en conservant votre intégrité morale ; malheureusement, à Rokugan, vous serez souvent amené à choisir une valeur à défendre au détriment des autres.

Au cours de votre vie de samouraï, le conflit entre vos désirs contradictoires vous occasionnera bien des soucis : vos désirs personnels (votre **ninjō**) seront en constante opposition avec ce que la société, votre clan et votre suzerain attendent de vous (votre **giri**).

Incarnar votre personnage

Vous allez prendre part à un jeu de rôle, une expérience narrative dynamique et coopérative. Comme la plupart des jeux, il est encadré par des règles et fait intervenir des dés et du matériel qui vous permettront de décrire et de résoudre les actions. En revanche, les jeux de rôle n'opposent pas les joueurs entre eux et ne se soldent pas par une victoire individuelle. Il n'y a pas de perdant... tant que tout le monde s'amuse, c'est tout le groupe de joueurs qui en sort gagnant !

Chaque joueur contrôle un héros, appelé « personnage joueur » (PJ). Votre personnage s'appelle Doji Ren. Les joueurs prennent des décisions qui concernent leur PJ, décrivent les actes de leur personnage et leurs réactions face à l'intrigue et aux situations créées par le maître du jeu (MJ), chargé quant à lui de superviser la partie. Quand vous souhaitez que votre personnage agisse, parlez-en tout simplement au MJ, qui vous indiquera le résultat de vos initiatives. De temps à autre, le MJ vous invitera à faire un test qui décidera de votre réussite ou de votre échec (si vous essayez de sauter au-dessus d'un ravin ou d'attaquer un ennemi, par exemple). Vous trouverez à la page suivante quelques informations utiles pour réaliser vos tests.

Votre histoire jusqu'ici...

La mort inattendue et mystérieuse du Champion d'Émeraude, Doji Satsume du Clan de la Grue, a provoqué une grande agitation dans l'Empire d'Émeraude. Les clans majeurs se toisent avec méfiance, se demandant si cet « accident tragique » ne serait pas en réalité un meurtre...

En ces temps troublés, un groupe de jeunes gens s'approche du village de Tsuma pour prendre part au Championnat de Topaze et passer le gempuku, la cérémonie de passage à l'âge adulte qui leur permettra d'être considérés comme de véritables samouraï. Tous les participants proviennent de clans différents : ils rêvent de se distinguer lors du tournoi et de décrocher le titre de Champion de Topaze. Bien qu'opposés par la compétition, ils sont mus par la même envie de réussir et de faire honneur à leurs clans ainsi qu'à leurs familles.

À Tsuma, cependant, tout le monde n'entretient pas des ambitions aussi honorables... Des vendettas personnelles, des manifestations surnaturelles et des actes de sabotage pourraient bien nuire à la compétition... à moins que les nouveaux arrivants, fidèles aux préceptes du bushido, ne déjouent tous les pièges et ne se montrent dignes des espoirs qu'ils nourrissent quant à leur avenir.

Pendant votre voyage depuis Shizuka Toshi jusqu'à Tsuma...

Vous réfléchissez au mariage arrangé qui vous unira bientôt à Bayushi Umiko du Clan du Scorpion, votre actuelle fiancée. Vous ne l'avez jamais rencontrée et vous craignez qu'elle ne soit particulièrement repoussante... sinon, pourquoi porterait-elle un masque en permanence ?

Vous entretenez à l'égard de la matriarche de votre famille, votre redoutable grand-mère Doji, un mélange de crainte et de respect. Si vous ne parvenez pas à répondre à ses attentes (par exemple, en échouant au gempuku), vous devrez porter le fardeau de la honte.

Vous avez entendu parler du Clan de la Mante, un clan mineur qui tente de se faire remarquer. Bah ! Ce n'est qu'une bande de pirates parvenus dont les mœurs de brigands menacent votre famille et votre clan.



Nom du personnage :

Doji Ren

CLAN

Grue

ANNEAUX ET VALEURS D'ANNEAU



ENDURANCE 1	COUPS CRITIQUES 2	ÉTATS 3
6	FATIGUE	
SANG-FROID 4	TOMBER LE MASQUE	
6	CONFLIT	Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid : Vous fondez en larmes de manière inappropriée.
ATTENTION 5	VIGILANCE 6	POINTS DE VIDE 7
5	3	2 / MAXIMUM ACTUEL
HONNEUR 8	GLOIRE 9	POINTS DE TOURNOI 10
57 / DÉPART ACTUEL	47 / DÉPART ACTUEL	

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

- Créer ou réparer une œuvre d'art
- Surpasser un adversaire
- Connaître ou récolter des informations
- Influencer autrui
- Acquérir ou utiliser des ressources

ARTISANALES	RANG/DÉS
Composition : composer des œuvres littéraires	1 / ♠
Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles	1 / ♠
Forge : fabriquer armes et armures	0 / -
Stylisme : concevoir et choisir des tenues	1 / ♠
MARTIALES	RANG/DÉS
Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C	0 / -
Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance	1 / ♠
Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues	0 / -
Forme : réaliser des prouesses physiques	0 / -
Méditation : gérer et contrôler ses émotions	0 / -
Tactique : diriger et commander lors d'une bataille	0 / -
SAVANTES	RANG/DÉS
Culture : connaître les traditions et les modes	1 / ♠
Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré	1 / ♠
Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner	0 / -
Sentiments : comprendre les émotions d'autrui	0 / -
Théologie : comprendre la religion et les esprits	0 / -
SOCIALES	RANG/DÉS
Commandement : donner des ordres à autrui	0 / -
Courtoisie : maîtriser conversations et débats	2 / ♠
Jeux : comprendre et maîtriser les jeux	0 / -
Représentations : divertir et impressionner autrui	1 / ♠
PROFESSIONNELLES	RANG/DÉS
Commerce : acheter et vendre à profit	0 / -
Magouilles : voler et espionner autrui	0 / -
Navigation : piloter des navires et subsister en mer	1 / ♠
Survie : voyager et subsister dans la nature	0 / -
Travail manuel : réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture	0 / -

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

- Anneau de l'Air :** 3 / ■■■
gracieux, astucieux et précis
- Anneau de la Terre :** 1 / ■
ferme, stable et consciencieux
- Anneau du Feu :** 2 / ■■
direct, féroce et inventif
- Anneau de l'Eau :** 2 / ■■
équilibré, flexible et perceptif
- Anneau du Vide :** 2 / ■■
illuminé, concentré et mystique

POSTURES DE CONFRONTATION




- Air :** les ennemis ajoutent 1 au niveau de difficulté (ND) des tests effectués contre vous.
- Terre :** les ennemis ne peuvent pas dépenser de ♠ pour vous blesser.
- Feu :** vous pouvez considérer les résultats ♠ d'un test réussi comme des succès bonus.
- Eau :** vous pouvez réaliser une action supplémentaire différente mais qui ne nécessite pas de test.
- Vide :** vous ne recevez aucun point de Conflit si vous obtenez des ♠ lors de votre test.

Succès : si le total des résultats ♠ sur les dés gardés est supérieur ou égal au niveau de difficulté du test (ND), vous avez réussi ! Chaque ♠ excédentaire est un succès bonus.

Succès explosif : ce symbole compte comme un ♠. Pour chaque dé gardé présentant le résultat ♠, vous pouvez lancer un dé supplémentaire du même type et le garder si le résultat vous convient. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous obtenez un ♠ sur un dé gardé.



RÉALISER UN TEST

1. Décrivez au MJ vos intentions ; celui-ci déterminera le test et la compétence à utiliser, ainsi que le niveau de difficulté (ND).
2. Prenez le nombre de dés  associés à la compétence choisie.
3. Choisissez une approche (l'anneau que vous allez utiliser) et munissez-vous du nombre de dés  correspondant.
4. Lancez la réserve de dés ainsi constituée.
5. Choisissez et gardez un nombre de dés inférieur ou égal à la valeur de l'anneau utilisé.
6. Si le nombre de  sur les dés gardés est supérieur ou égal au niveau de difficulté du test (ND), vous avez réussi !

VOTRE TOUR

Au début de votre tour, si vous êtes en pleine escarmouche, vous devez définir une **posture** qui déterminera l'anneau à utiliser pour vous battre.

Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau de portée et effectuer une des **actions** suivantes :

- ⊗ Une **Attaque** avec l'action Frapper. C'est l'action la plus courante lors des escarmouches.
- ⊗ Un **Déplacement** d'un niveau de portée supplémentaire.
- ⊗ **Utiliser une compétence** pour faire un test, comme Médecine (éliminer des points de Fatigue) ou Forme (pour déplacer un arbre tombé en travers du chemin).


Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte.

LA SANTÉ DE VOTRE PERSONNAGE ET SA POSITION DANS LE CHAMPIONNAT

- 1 **L'Endurance** symbolise votre volonté et votre combativité sur le long terme, tandis que la Fatigue représente les dommages que vous avez subis. Lorsque vous recevez des points de Fatigue, inscrivez-les ici. Si ce total dépasse votre valeur d'Endurance, vous perdez connaissance !
- 2 **Les coups critiques** représentent les blessures subies par votre personnage. Si vous subissez un coup critique, cochez une de ces cases. Effacez la coche une fois cette blessure soignée.
- 3 Indiquez ici tout état spécial affectant votre personnage (s'il est Inconscient, par exemple).
- 4 **Le Sang-froid** représente votre capacité à résister à la pression mentale et émotionnelle. Le Conflit provient de puissantes émotions susceptibles de bouleverser votre équilibre intérieur. Lorsque vous subissez des points de Conflit, indiquez-les ici. Lorsque vos points de Conflit dépassent votre valeur de Sang-froid, vous êtes Compromis et devez tomber le masque !
- 5 **L'Attention** symbolise la vitesse à laquelle vous réagissez à des menaces. Elle permet également de déterminer l'ordre d'initiative au combat.
- 6 **La Vigilance** représente votre degré de méfiance et votre capacité à repérer des menaces potentielles.
- 7 **Les points de Vide** sont des bonus que vous pourrez récolter et dépenser au terme de l'interlude (cf. page suivante).
- 8 **L'Honneur** représente votre conviction dans votre propre capacité à respecter les valeurs du bushido. Notez ici tout changement de votre valeur d'Honneur.
- 9 **La Gloire** reflète votre rang social à Rokugan. Notez ici tout changement de votre valeur de Gloire.
- 10 Indiquez ici **les points de tournoi** que vous avez récoltés. Vous devez totaliser 8 points pour démontrer que vous êtes prêt à devenir un samouraï !

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS
Poings	Arts martiaux (mains nues)	0	1
Sabre émoussé ou en bois	Arts martiaux (corps à corps)	1	2

Vous infligez à la cible les dégâts de l'arme, plus 1 point de dégât par succès bonus. Vous pouvez également dépenser  obtenus lors du test pour infliger un **coup critique** !



ÉQUIPEMENT	
Tunique élégante	La Grue ne porte que les meilleures étoffes !
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paillasse et quelques vêtements
Nécessaire de calligraphie	Un pinceau d'écriture, de l'encre et du papier
Argent	5 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant deux mois)

DILEMME PERSONNEL

Vous rêvez d'une vie jalonnée de découvertes et d'aventures. Extrêmement doué au sumi-e, vous jouissez d'un talent suffisant pour couvrir d'honneur votre famille et votre clan. Malheureusement, le quotidien d'un peintre est nettement moins excitant qu'une vie d'aventurier...

CAPACITÉ D'ÉCOLE :

COMMUNICATION SILENCIEUSE

Une fois par scène, au moment d'effectuer un test visant à persuader ou à influencer quelqu'un, vous pouvez ajouter et garder 1 dé d'anneau  supplémentaire que l'on considère comme affichant automatiquement le résultat  (et aucun autre).

AVANTAGE

Beauté fatale : votre beauté naturelle ne laisse personne indifférent et fait forte impression dans votre entourage.

Lorsque votre avantage intervient dans un test, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés de votre choix.



Aubaines : ce symbole représente un effet positif consécutif à vos actions. Le MJ vous indiquera les bénéfices qui en découlent dans le cadre de votre test.



Conflit : ce concept reflète vos réactions émotionnelles : frustration, peur, excitation, joie... Toutefois, si votre Conflit est trop important, vous risquez de perdre votre Sang-froid et de devoir tomber le masque !

STOP !
Ne tournez pas la page avant d'avoir reçu l'autorisation du MJ.

Nom du personnage :

Doji Ren

CLAN

Grue

ANNEAUX ET VALEURS D'ANNEAU



ENDURANCE

6

FATIGUE

COUPS CRITIQUES



ÉTATS



SANG-FROID

6

CONFLIT

TOMBER LE MASQUE

Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid :
Vous fondez en larmes de manière inappropriée.

ATTENTION

5

VIGILANCE

3

POINTS DE VIDE

2 / 1
MAXIMUM ACTUEL

HONNEUR

57 /

DÉPART

ACTUEL

GLOIRE

47 /

DÉPART

ACTUEL

POINTS DE TOURNOI



COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

ARTISANALES

RANG

Composition : composer des œuvres littéraires

Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles

Forge : fabriquer armes et armures

Stylisme : concevoir et choisir des tenues

MARTIALES

RANG

Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C

Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance

Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues

Forme : réaliser des prouesses physiques

Méditation : gérer et contrôler ses émotions

Tactique : diriger et commander lors d'une bataille

SAVANTES

RANG

Culture : connaître les traditions et les modes

Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré

Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner

Sentiments : comprendre les émotions d'autrui

Théologie : comprendre la religion et les esprits

SOCIALES

RANG

Commandement : donner des ordres à autrui

Courtoisie : maîtriser conversations et débats

Jeux : comprendre et maîtriser les jeux

Représentations : divertir et impressionner autrui

PROFESSIONNELLES

RANG

Commerce : acheter et vendre à profit

Magouilles : voler et espionner autrui

Navigation : piloter des navires et subsister en mer

Survie : voyager et subsister dans la nature

Travail manuel : réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture

Créer ou réparer une œuvre d'art

Surpasser un adversaire

Connaître ou récolter des informations

Influencer autrui

Acquérir ou utiliser des ressources

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

- Anneau de l'Air :** gracieux, astucieux et précis
- Anneau de la Terre :** ferme, stable et consciencieux
- Anneau du Feu :** direct, féroce et inventif
- Anneau de l'Eau :** équilibré, flexible et perceptif
- Anneau du Vide :** illuminé, concentré et mystique

POSTURES DE CONFRONTATION

- Air :** les ennemis ajoutent 1 au niveau de difficulté (ND) des tests effectués contre vous.
- Terre :** les ennemis ne peuvent pas dépenser de pour vous blesser.
- Feu :** vous pouvez considérer les résultats d'un test réussi comme des succès bonus.
- Eau :** vous pouvez réaliser une action supplémentaire différente mais qui ne nécessite pas de test.
- Vide :** vous ne recevez aucun point de Conflit si vous obtenez des lors de votre test.



Dé de compétence



Dé d'anneau



Succès



Succès explosif



Aubaine

INTERLUDE : DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

Pendant l'interlude, vous recevez 4 XP ! Vous pouvez dépenser votre XP pour...

- ⊗ **Améliorer un ou plusieurs anneaux** : pour atteindre le niveau souhaité, dépensez le triple de ce niveau en XP. Par exemple, passer de 1 à 2 coûte 6 XP, passer de 2 à 3 coûte 9 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous faudra donc 15 XP pour passer du niveau 1 à 3 (6 XP + 9 XP). La valeur d'un anneau ne peut jamais dépasser la somme de votre anneau le plus faible et de votre anneau du Vide. Indiquez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de l'anneau concerné.
- ⊗ **Améliorer une ou plusieurs compétences** : pour acheter un rang supplémentaire dans une compétence, il vous faudra dépenser l'équivalent du double du rang souhaité. Par exemple, passer du rang 0 au rang 1 coûte 2 XP, passer du rang 1 au rang 2 coûte 4 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous en coûtera dix XP pour passer du rang 1 au rang 3 (4 XP + 6 XP). Notez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de la compétence.
- ⊗ **Acheter une technique – Décret de Dame Doji (2 XP)** : grâce à cette technique, vous faite appel à vos compétences sociales pour empêcher un ennemi de vous attaquer pendant au moins un round. Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.
- ⊗ **Acheter une technique – Sous la surface (2 XP)** : lors d'une conversation, vous pouvez utiliser cette technique pour découvrir les désirs de votre interlocuteur et vous en servir à votre avantage ! Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.

1 Vous pouvez à présent utiliser des **points de Vide**, qui vous permettent de puiser dans votre force intérieure pour accomplir des exploits surprenants. Au moment de faire un test, lorsque vous rassemblez votre réserve de dés, vous pouvez dépenser 1 point de Vide pour **Saisir l'instant**, ce qui vous permet de lancer 1 ■ supplémentaire puis de conserver 1 dé supplémentaire, de n'importe quel type, lors de la résolution du test.

2 Les **techniques** représentent des capacités obtenues au terme d'un entraînement avancé. Elles vous permettent d'agir de façon inattendue ou de saisir des occasions que d'autres n'auraient même pas perçues. Vous disposez de deux techniques, que vous pouvez acheter durant l'interlude.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS
Poings	Arts martiaux (mains nues)	0	1
Sabre émoussé ou en bois	Arts martiaux (corps à corps)	1	2

Vous infligez à la cible les dégâts de l'arme, plus 1 point de dégât par succès bonus. Vous pouvez également dépenser ✨ obtenus lors du test pour infliger un coup critique !

ÉQUIPEMENT	
Tunique élégante	La Grue ne porte que les meilleures étoffes !
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paillasse et quelques vêtements
Nécessaire de calligraphie	Un pinceau d'écriture, de l'encre et du papier
Argent	2 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant deux mois)

À VOTRE TOUR :

Au début de votre tour, choisissez votre posture si vous êtes en pleine escarmouche.

Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau de portée et effectuer l'une des **actions** suivantes :

- ⊗ Une Attaque avec l'action Frapper
- ⊗ Un Déplacement d'un niveau de portée supplémentaire
- ⊗ Utiliser une compétence
- ⊗ Utiliser l'une de vos nouvelles techniques (si celle-ci agit comme une action)

Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte. Vous pouvez aussi utiliser une technique qui n'est pas décrite comme une action.

DILEMME PERSONNEL

Vous rêvez d'une vie jalonnée de découvertes et d'aventures. Extrêmement doué au sumi-e, vous jouissez d'un talent suffisant pour couvrir d'honneur votre famille et votre clan. Malheureusement, le quotidien d'un peintre est nettement moins excitant qu'une vie d'aventurier...

CAPACITÉ D'ÉCOLE :

COMMUNICATION SILENCIEUSE

Une fois par scène, au moment d'effectuer un test visant à persuader ou à influencer quelqu'un, vous pouvez ajouter et garder 1 dé d'anneau ■ supplémentaire que l'on considère comme affichant automatiquement le résultat ✨ (et aucun autre).

AVANTAGE

Beauté fatale : votre beauté naturelle ne laisse personne indifférent et fait forte impression dans votre entourage.

Lorsque votre avantage intervient dans un test, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés de votre choix.

NOUVELLES TECHNIQUES



DÉCRET DE DAME DOJI

Une fois par session de jeu, au prix d'une action, vous pouvez effectuer un **test de Courtoisie (Vide)** d'un ND égal à la Vigilance de la cible. En cas de réussite, l'ennemi ne peut entreprendre aucune action d'Attaque contre vous. Cet effet dure 1 round, plus 1 round par succès bonus, ou jusqu'à votre prochaine action d'Attaque.



SOUS LA SURFACE

Lorsque vous effectuez un test de compétence sociale (Eau) ciblant un personnage, vous pouvez dépenser ✨ pour deviner quel objet ou quelle expérience convoite la cible.



Explorez l'Empire d'Émeraude avec Doji Ren !

Ce personnage est idéal si vous souhaitez :

- ✿ incarner un agile diplomate qui connaît la cour et ses rouages ;
- ✿ faire partie d'un clan centré sur la politique et la culture ;
- ✿ régler vos problèmes en faisant preuve d'éloquence et de ruse.

En revanche, Doji Ren ne convient pas si vous souhaitez jouer un personnage qui manie avec brio les armes ou la magie des éléments, ou qui recourt au potentiel du *ki* pour exceller en arts martiaux.

L'histoire de Doji Ren

La maisonnée où Ren a passé son enfance n'est ni particulièrement riche ni puissante selon les critères de la famille Doji. Son père, chargé de surveiller les arrivées et les départs du port de la cité de la Brume Matinale, était parfois considéré comme un vulgaire marchand. C'est peut-être pour cela que Ren nourrit une affection immodérée pour les livres et les récits d'aventure, dans lesquels des personnages grandioses s'élèvent au-dessus de la condition du commun des mortels. Ce qui ne laisse aucun doute, c'est son désir d'être reconnu tel qu'il est vraiment : un membre de la famille la plus puissante et la plus prestigieuse de l'Empire, aussi éloigné du quotidien des marchands qu'une grue l'est d'une fourmi.

La philosophie de Ren a radicalement changé il y a trois ans, lorsque le tsunami qui s'est abattu sur les côtes du Clan de la Grue a presque rasé la Cité de la Brume Matinale. Le père de Ren n'y survécut pas, et sa mère, sortie en mer à ce moment-là, disparut pendant plusieurs semaines. Son navire fut ensuite « récupéré » par des pirates du Clan de la Mante, qui la raccompagnèrent saine et sauve, mais sans sa cargaison.

Depuis lors, Ren s'investit totalement dans ses études. Sa dévotion l'a amené à se retrouver sélectionné pour représenter l'École de diplomates Doji au Championnat de Topaze à Tsuma. Si Ren parvient à obtenir le statut de samourai au terme de son *gempuku* (la cérémonie de passage à l'âge adulte) et à devenir Champion de Topaze, ses rêves d'aventure seront peut-être moins inaccessibles qu'il ne le craignait.



Togashi
Yoshi

竜
蛾
仕
吉



Moine tatoué du Clan du Dragon

LISEZ LES INFORMATIONS AU DOS DE CE FASCICULE POUR
SAVOIR SI LE RÔLE DE TOGASHI YOSHI EST FAIT POUR VOUS !

Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude

Dirigé depuis plus de mille ans par l'Empire d'Émeraude, Rokugan connaît aujourd'hui une période d'instabilité. Les complots pernecieux, les catastrophes naturelles et les troubles qui bouleversent le monde des esprits menacent l'équilibre politique, militaire et spirituel du pays. D'antiques rivalités et des trahisons récentes ont eu des répercussions importantes à la cour et sur le champ de bataille. Le trône du chrysanthème est menacé de l'extérieur comme de l'intérieur. L'honneur des sept clans majeurs, issus des héros légendaires qui ont juré de diriger leurs terres au nom de l'Empereur, sera bientôt mis à rude épreuve.

PRÊT(E) À DÉMARRER ?

Si Rokugan, les clans de l'Empire d'Émeraude et les autres aspects culturels de *La Légende des Cinq Anneaux* vous sont familiers, vous pouvez vous abstenir de lire cette page et passer à la suite pour en savoir plus sur le jeu de rôle et sur votre personnage.

Votre clan : le Clan du Dragon

« **Trouvez votre propre voie.** »

Depuis des siècles, le Clan du Dragon veille sur les autres clans et consigne l'histoire de Rokugan. Nos armées se battent rarement, n'intervenant que de manière occasionnelle lors des conflits entre les clans majeurs, et pour des raisons incompréhensibles. C'est au Clan du Dragon d'assurer à l'Empire un avenir harmonieux et élégant.

Nos objectifs sont variés mais reliés par une philosophie centrale : le développement personnel qui mène, à terme, à celui de l'Empire. Cet idéal nous pousse parfois à abandonner notre retraite dans les montagnes du Nord pour découvrir de nos yeux le reste de l'Empire.

Votre école : vagabond tatoué Togashi

À Rokugan, les écoles nous préparent à remplir notre rôle de samouraï en nous entraînant à devenir bushi (guerriers), shugenja (prêtres capables d'invoquer l'aide des esprits), courtisans (politiciens) ou encore moines (individus en quête d'Illumination).

Notre ordre accueille quiconque souhaite recevoir nos enseignements et surmonte les épreuves préliminaires. La première consiste généralement à trouver l'un des monastères Togashi au cœur des montagnes, comme la Vénérable Demeure de la Lumière. Les disciples Togashi parcourent l'Empire, salués pour leurs compétences dans les arts martiaux et la résolution de kōan (de courtes énigmes spirituelles), ainsi que pour les tatouages esthétiques et mystiques qui leur confèrent des pouvoirs surnaturels.

Le code du bushidō

La voie du guerrier, ou « bushido », distingue les samourais du reste de la société tout en leur imposant des idéaux presque impossibles. Devenir samouraï revient à incarner des valeurs de courage, de vertu et d'honneur, de loyauté et de devoir, de courtoisie et de compassion. Il vous faut honorer ces valeurs par chacun de vos mots et de vos actes, même lorsqu'elles semblent inconciliables. Après tout, les idéaux du bushido ne seraient pas aussi nobles s'ils étaient faciles à atteindre...

Le Clan du Dragon estime que la **Sincérité**, la quête de la vérité intérieure, est la plus grande des vertus. En effet, les mensonges ne corrompent pas seulement le monde, ils constituent un obstacle sur la voie de chacun vers l'Illumination.

Votre sensei vous a dit...

L'honneur et la gloire sont les piliers de la vie d'un samouraï. L'honneur reflète l'opinion que vous vous faites de votre propre adhésion aux préceptes du bushido, tandis que la gloire représente votre réputation à travers l'Empire. Dans un monde parfait, vous vous couvririez de gloire et feriez la fierté de votre clan tout en conservant votre intégrité morale ; malheureusement, à Rokugan, vous serez souvent amené à choisir une valeur à défendre au détriment des autres.

Au cours de votre vie de samouraï, le conflit entre vos désirs contradictoires vous occasionnera bien des soucis : vos désirs personnels (votre **ninjō**) seront en constante opposition avec ce que la société, votre clan et votre suzerain attendent de vous (votre **giri**).

Incarnar votre personnage

Vous allez prendre part à un jeu de rôle, une expérience narrative dynamique et coopérative. Comme la plupart des jeux, il est encadré par des règles et fait intervenir des dés et du matériel qui vous permettent de décrire et de résoudre les actions. En revanche, les jeux de rôle n'opposent pas les joueurs entre eux et ne se soldent pas par une victoire individuelle. Il n'y a pas de perdant... tant que tout le monde s'amuse, c'est tout le groupe de joueurs qui en sort gagnant !

Chaque joueur contrôle un héros, appelé « personnage joueur » (PJ). Votre personnage s'appelle Togashi Yoshi. Les joueurs prennent des décisions qui concernent leur PJ, décrivent les actes de leur personnage et leurs réactions face à l'intrigue et aux situations créées par le maître du jeu (MJ), chargé quant à lui de superviser la partie. Quand vous souhaitez que votre personnage agisse, parlez-en tout simplement au MJ, qui vous indiquera le résultat de vos initiatives. De temps à autre, le MJ vous invitera à faire un test qui décidera de votre réussite ou de votre échec (si vous essayez de sauter au-dessus d'un ravin ou d'attaquer un ennemi, par exemple). Vous trouverez à la page suivante quelques informations utiles pour réaliser vos tests.

Votre histoire jusqu'ici...

La mort inattendue et mystérieuse du Champion d'Émeraude, Doji Satsume du Clan de la Grue, a provoqué une grande agitation dans l'Empire d'Émeraude. Les clans majeurs se toisent avec méfiance, se demandant si cet « accident tragique » ne serait pas en réalité un meurtre...

En ces temps troublés, un groupe de jeunes gens s'approche du village de Tsuma pour prendre part au Championnat de Topaze et passer le *gempuku*, la cérémonie de passage à l'âge adulte qui leur permettra d'être considérés comme de véritables samourai. Tous les participants proviennent de clans différents : ils rêvent de se distinguer lors du tournoi et de décrocher le titre de Champion de Topaze. Bien qu'opposés par la compétition, ils sont mus par la même envie de réussir et de faire honneur à leurs clans ainsi qu'à leurs familles.

À Tsuma, cependant, tout le monde n'entretient pas des ambitions aussi honorables... Des vendettas personnelles, des manifestations surnaturelles et des actes de sabotage pourraient bien nuire à la compétition... à moins que les nouveaux arrivants, fidèles aux préceptes du bushido, ne déjouent tous les pièges et ne se montrent dignes des espoirs qu'ils nourrissent quant à leur avenir.

Pendant votre voyage depuis la Vénérable Demeure de la Lumière jusqu'à Tsuma...

Vous réfléchissez à votre liaison récente avec votre condisciple Togashi Kaie. Cette relation s'est mal terminée. Il doit y avoir des leçons à tirer de cette expérience.

L'intérêt que vous porte Togashi Yokuni, Champion du Clan du Dragon, vous perturbe. Vous ne comprenez toujours pas pourquoi il vous envoie à Tsuma pour le tournoi, une compétition à laquelle les moines ne prennent généralement pas la peine de participer.

Le Clan du Phénix a décrété que la secte de la Terre Parfaite était « hérétique ». Vous vous demandez pourquoi le Clan du Phénix s'attaque ainsi à un mode de vie qui vous paraît tout à fait acceptable.



Nom du personnage :

Togashi Yoshi

CLAN

Dragon

ANNEAUX ET VALEURS D'ANNEAU



ENDURANCE 1	COUPS CRITIQUES 2	ÉTATS 3
10 FATIGUE		
SANG-FROID 4	TOMBER LE MASQUE	
10 CONFLIT	Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid : Éclat de rire inapproprié et dérision	
ATTENTION 5	VIGILANCE 6	POINTS DE VIDE 7
3	2	2 / MAXIMUM ACTUEL
HONNEUR 8	GLOIRE 9	POINTS DE TOURNOI 10
45 / DÉPART ACTUEL	53 / DÉPART ACTUEL	

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

- Créer ou réparer une œuvre d'art
- Surpasser un adversaire
- Connaître ou récolter des informations
- Influencer autrui
- Acquérir ou utiliser des ressources

ARTISANALES	RANG/DÉS
Composition : composer des œuvres littéraires	0 / -
Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles	0 / -
Forge : fabriquer armes et armures	0 / -
Stylisme : concevoir et choisir des tenues	0 / -
MARTIALES	RANG/DÉS
Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C	1 / 5
Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance	0 / -
Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues	1 / 5
Forme : réaliser des prouesses physiques	2 / 6
Méditation : gérer et contrôler ses émotions	2 / 6
Tactique : diriger et commander lors d'une bataille	0 / -
SAVANTES	RANG/DÉS
Culture : connaître les traditions et les modes	0 / -
Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré	0 / -
Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner	0 / -
Sentiments : comprendre les émotions d'autrui	0 / -
Théologie : comprendre la religion et les esprits	2 / 6
SOCIALES	RANG/DÉS
Commandement : donner des ordres à autrui	0 / -
Courtoisie : maîtriser conversations et débats	0 / -
Jeux : comprendre et maîtriser les jeux	0 / -
Représentations : divertir et impressionner autrui	0 / -
PROFESSIONNELLES	RANG/DÉS
Commerce : acheter et vendre à profit	0 / -
Magouilles : voler et espionner autrui	0 / -
Navigation : piloter des navires et subsister en mer	0 / -
Survie : voyager et subsister dans la nature	1 / 5
Travail manuel : réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture	0 / -

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

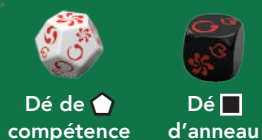
- Anneau de l'Air** : 1 / ■
gracieux, astucieux et précis
- Anneau de la Terre** : 3 / ■■■■
ferme, stable et consciencieux
- Anneau du Feu** : 2 / ■■
direct, féroce et inventif
- Anneau de l'Eau** : 2 / ■■
équilibré, flexible et perceptif
- Anneau du Vide** : 2 / ■■
illuminé, concentré et mystique

POSTURES DE CONFRONTATION




- Air** : les ennemis ajoutent 1 au niveau de difficulté (ND) des tests effectués contre vous.
- Terre** : les ennemis ne peuvent pas dépenser de ♣ pour vous blesser.
- Feu** : vous pouvez considérer les résultats ♣ d'un test réussi comme des succès bonus.
- Eau** : vous pouvez réaliser une action supplémentaire différente mais qui ne nécessite pas de test.
- Vide** : vous ne recevez aucun point de Conflit si vous obtenez des ♣ lors de votre test.

Succès : si le total des résultats ◯ sur les dés gardés est supérieur ou égal au niveau de difficulté du test (ND), vous avez réussi ! Chaque ◯ excédentaire est un succès bonus.

Succès explosif : ce symbole compte comme un ◯. Pour chaque dé gardé présentant le résultat ♣, vous pouvez lancer un dé supplémentaire du même type et le garder si le résultat vous convient. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous obtenez un ♣ sur un dé gardé.



RÉALISER UN TEST

1. Décrivez au MJ vos intentions ; celui-ci déterminera le test et la compétence à utiliser, ainsi que le niveau de difficulté (ND).
2. Prenez le nombre de dés  associés à la compétence choisie.
3. Choisissez une approche (l'anneau que vous allez utiliser) et munissez-vous du nombre de dés  correspondant.
4. Lancez la réserve de dés ainsi constituée.
5. Choisissez et gardez un nombre de dés inférieur ou égal à la valeur de l'anneau utilisé.
6. Si le nombre de  sur les dés gardés est supérieur ou égal au niveau de difficulté du test (ND), vous avez réussi !

VOTRE TOUR

Au début de votre tour, si vous êtes en pleine escarmouche, vous devez définir une **posture** qui déterminera l'anneau à utiliser pour vous battre.

Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau de portée et effectuer une des **actions** suivantes :

- ⊗ Une **Attaque** avec l'action Frapper. C'est l'action la plus courante lors des escarmouches.
- ⊗ Un **Déplacement** d'un niveau de portée supplémentaire.
- ⊗ **Utiliser une compétence** pour faire un test, comme Médecine (éliminer des points de Fatigue) ou Forme (pour déplacer un arbre tombé en travers du chemin).

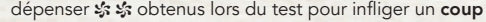
Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte.

LA SANTÉ DE VOTRE PERSONNAGE ET SA POSITION DANS LE CHAMPIONNAT

- 1 **L'Endurance** symbolise votre volonté et votre combativité sur le long terme, tandis que la Fatigue représente les dommages que vous avez subis. Lorsque vous recevez des points de Fatigue, inscrivez-les ici. Si ce total dépasse votre valeur d'Endurance, vous perdez connaissance !
- 2 **Les coups critiques** représentent les blessures subies par votre personnage. Si vous subissez un coup critique, cochez une de ces cases. Effacez la coche une fois cette blessure soignée.
- 3 Indiquez ici tout état spécial affectant votre personnage (s'il est Inconscient, par exemple).
- 4 **Le Sang-froid** représente votre capacité à résister à la pression mentale et émotionnelle. Le Conflit provient de puissantes émotions susceptibles de bouleverser votre équilibre intérieur. Lorsque vous subissez des points de Conflit, indiquez-les ici. Lorsque vos points de Conflit dépassent votre valeur de Sang-froid, vous êtes Compromis et devez tomber le masque !
- 5 **L'Attention** symbolise la vitesse à laquelle vous réagissez à des menaces. Elle permet également de déterminer l'ordre d'initiative au combat.
- 6 **La Vigilance** représente votre degré de méfiance et votre capacité à repérer des menaces potentielles.
- 7 **Les points de Vide** sont des bonus que vous pourrez récolter et dépenser au terme de l'interlude (cf. page suivante).
- 8 **L'Honneur** représente votre conviction dans votre propre capacité à respecter les valeurs du bushido. Notez ici tout changement de votre valeur d'Honneur.
- 9 **La Gloire** reflète votre rang social à Rokugan. Notez ici tout changement de votre valeur de Gloire.
- 10 Indiquez ici **les points de tournoi** que vous avez récoltés. Vous devez totaliser 8 points pour démontrer que vous êtes prêt à devenir un samouraï !

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS
Poings	Arts martiaux (mains nues)	0	1
Bâton	Arts martiaux (corps à corps)	1	2

Vous infligez à la cible les dégâts de l'arme, plus 1 point de dégât par succès bonus. Vous pouvez également dépenser  obtenus lors du test pour infliger un **coup critique** !

ÉQUIPEMENT



Vêtements banals	Un Dragon n'a que faire des fioritures.
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paillasse et quelques vêtements
Perles de prière	Un petit accessoire dédié à la méditation
Argent	5 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant cinq mois)

DILEMME PERSONNEL

Vous entretenez des liens étroits avec les moines qui vous ont élevé, mais vous espérez vous montrer suffisamment digne de confiance pour devenir un conseiller spirituel pour votre clan... ce qui vous obligera peut-être à mettre de côté les liens avec votre famille d'adoption.

CAPACITÉ D'ÉCOLE :

SANG DES KAMIS

Lorsque vous effectuez un test d'Arts martiaux (mains nues), vous pouvez ajouter 1 dé d'anneau  supplémentaire que l'on considère comme affichant automatiquement le résultat  (et aucun autre). Cela n'augmente pas le nombre de dés que vous pouvez garder.

AVANTAGE

Vue perçante : vous remarquez des détails à une distance bien plus importante que la plupart des gens, et repérez de tous petits éléments que d'autres n'auraient probablement pas aperçus.

Lorsque votre avantage intervient dans un test, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés de votre choix.



Aubaines : ce symbole représente un effet positif consécutif à vos actions. Le MJ vous indiquera les bénéfices qui en découlent dans le cadre de votre test.



Conflit : ce concept reflète vos réactions émotionnelles : frustration, peur, excitation, joie... Toutefois, si votre Conflit est trop important, vous risquez de perdre votre Sang-froid et de devoir tomber le masque !

STOP !
Ne tournez pas la page avant d'avoir reçu l'autorisation du MJ.

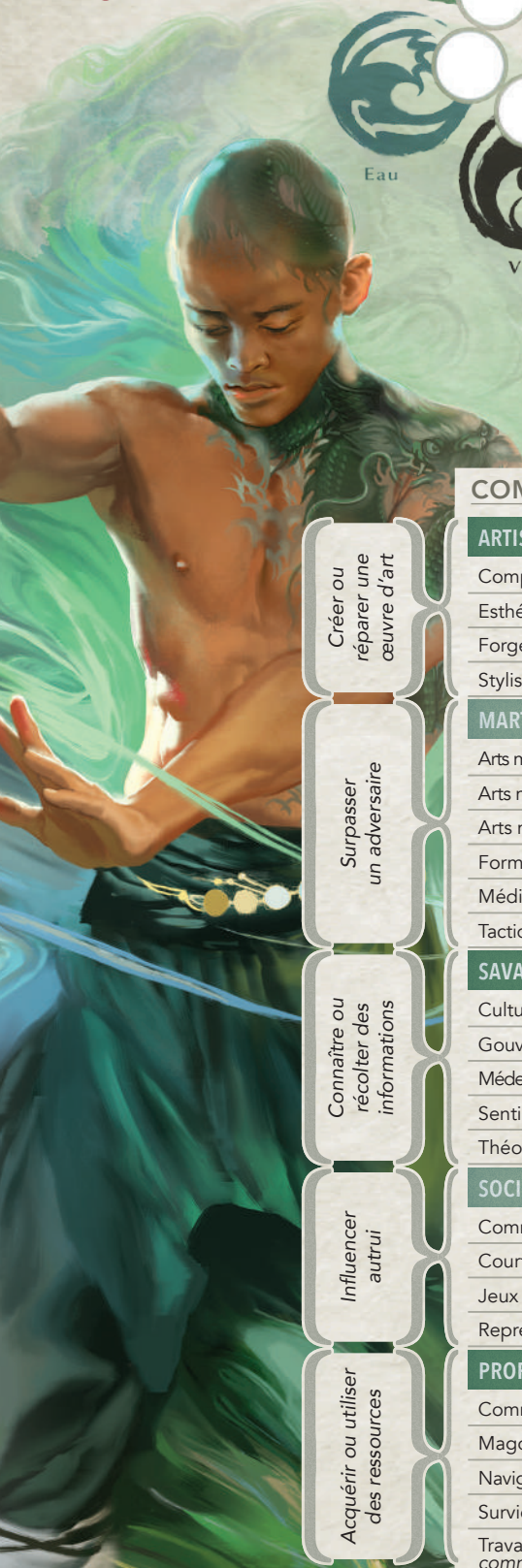
Nom du personnage :

Togashi Yoshi

CLAN

Dragon

ANNEAUX ET VALEURS D'ANNEAU



- Créer ou réparer une œuvre d'art
- Surpasser un adversaire
- Connaître ou récolter des informations
- Influencer autrui
- Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

ARTISANALES	RANG
Composition : composer des œuvres littéraires	
Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles	
Forge : fabriquer armes et armures	
Stylisme : concevoir et choisir des tenues	
MARTIALES	RANG
Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C	
Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance	
Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues	
Forme : réaliser des prouesses physiques	
Méditation : gérer et contrôler ses émotions	
Tactique : diriger et commander lors d'une bataille	
SAVANTES	RANG
Culture : connaître les traditions et les modes	
Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré	
Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner	
Sentiments : comprendre les émotions d'autrui	
Théologie : comprendre la religion et les esprits	
SOCIALES	RANG
Commandement : donner des ordres à autrui	
Courtoisie : maîtriser conversations et débats	
Jeux : comprendre et maîtriser les jeux	
Représentations : divertir et impressionner autrui	
PROFESSIONNELLES	RANG
Commerce : acheter et vendre à profit	
Magouilles : voler et espionner autrui	
Navigation : piloter des navires et subsister en mer	
Survie : voyager et subsister dans la nature	
Travail manuel : réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture	

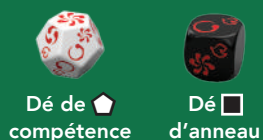
ENDURANCE 10 FATIGUE	COUPS CRITIQUES [] [] [] [] []	ÉTATS [] [] [] [] []
SANG-FROID 10 CONFLIT	TOMBER LE MASQUE Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid : Éclat de rire inapproprié et dérision	
ATTENTION 3	VIGILANCE 2	POINTS DE VIDE 1 2 / MAXIMUM / ACTUEL
HONNEUR 45 / DÉPART ACTUEL	GLOIRE 53 / DÉPART ACTUEL	POINTS DE TOURNOI [] [] [] [] []

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

- Anneau de l'Air :** gracieux, astucieux et précis
- Anneau de la Terre :** ferme, stable et consciencieux
- Anneau du Feu :** direct, féroce et inventif
- Anneau de l'Eau :** équilibré, flexible et perceptif
- Anneau du Vide :** illuminé, concentré et mystique

POSTURES DE CONFRONTATION

- Air :** les ennemis ajoutent 1 au niveau de difficulté (ND) des tests effectués contre vous.
- Terre :** les ennemis ne peuvent pas dépenser de ♣ pour vous blesser.
- Feu :** vous pouvez considérer les résultats ♣ d'un test réussi comme des succès bonus.
- Eau :** vous pouvez réaliser une action supplémentaire différente mais qui ne nécessite pas de test.
- Vide :** vous ne recevez aucun point de Conflit si vous obtenez des ♣ lors de votre test.



INTERLUDE : DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

Pendant l'interlude, vous recevez 4 XP ! Vous pouvez dépenser votre XP pour...

- ⊗ **Améliorer un ou plusieurs anneaux** : pour atteindre le niveau souhaité, dépensez le triple de ce niveau en XP. Par exemple, passer de 1 à 2 coûte 6 XP, passer de 2 à 3 coûte 9 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous faudra donc 15 XP pour passer du niveau 1 à 3 (6 XP + 9 XP). La valeur d'un anneau ne peut jamais dépasser la somme de votre anneau le plus faible et de votre anneau du Vide. Indiquez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de l'anneau concerné.
- ⊗ **Améliorer une ou plusieurs compétences** : pour acheter un rang supplémentaire dans une compétence, il vous faudra dépenser l'équivalent du double du rang souhaité. Par exemple, passer du rang 0 au rang 1 coûte 2 XP, passer du rang 1 au rang 2 coûte 4 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous en coûtera dix XP pour passer du rang 1 au rang 3 (4 XP + 6 XP). Notez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de la compétence.
- ⊗ **Acheter une technique – Poing de terre (2 XP)** : lors de votre entraînement, vous avez appris à générer autour de vos poings une gangue de terre ressemblant à un gantelet de roc. Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.
- ⊗ **Acheter une technique – La Terre voit sans yeux (2 XP)** : vous ressentez les vibrations qui parcourent le sol tout autour de vous, ce qui vous permet de repérer des embuscades. Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.

1 Vous pouvez à présent utiliser des **points de Vide**, qui vous permettent de puiser dans votre force intérieure pour accomplir des exploits surprenants. Au moment de faire un test, lorsque vous rassemblez votre réserve de dés, vous pouvez dépenser 1 point de Vide pour **Saisir l'instant**, ce qui vous permet de lancer 1 ■ supplémentaire puis de conserver 1 dé supplémentaire, de n'importe quel type, lors de la résolution du test.

2 Les **techniques** représentent des capacités obtenues au terme d'un entraînement avancé. Elles vous permettent d'agir de façon inattendue ou de saisir des occasions que d'autres n'auraient même pas perçues. Vous disposez de deux techniques, que vous pouvez acheter durant l'interlude.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS
Poings	Arts martiaux (mains nues)	0	1
Katana	Arts martiaux (corps à corps)	1	4

Vous infligez à la cible les dégâts de l'arme, plus 1 point de dégât par succès bonus. Vous pouvez également dépenser 🎲🎲 obtenus lors du test pour infliger un **coup critique** !

ÉQUIPEMENT	
Vêtements banals	Un Dragon n'a que faire des fioritures.
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paille et quelques vêtements
Perles de prière	Un petit accessoire dédié à la méditation
Argent	5 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant cinq mois)

À VOTRE TOUR :

Au début de votre tour, choisissez votre posture si vous êtes en pleine escarmouche.

Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau de portée et effectuer l'une des **actions** suivantes :

- ⊗ Une Attaque avec l'action Frapper
- ⊗ Un Déplacement d'un niveau de portée supplémentaire
- ⊗ Utiliser une compétence
- ⊗ Utiliser l'une de vos nouvelles techniques (si celle-ci agit comme une action)

Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte. Vous pouvez aussi utiliser une technique qui n'est pas décrite comme une action.

DILEMME PERSONNEL

Vous entretenez des liens étroits avec les moines qui vous ont élevé, mais vous espérez vous montrer suffisamment digne de confiance pour devenir un conseiller spirituel pour votre clan... ce qui vous obligera peut-être à mettre de côté les liens avec votre famille d'adoption.

CAPACITÉ D'ÉCOLE :

SANG DES KAMIS

Lorsque vous effectuez un test d'Arts martiaux (mains nues), vous pouvez ajouter 1 dé d'anneau ■ supplémentaire que l'on considère comme affichant automatiquement le résultat 🎲 (et aucun autre). Cela n'augmente pas le nombre de dés que vous pouvez garder.

AVANTAGE

Vue perçante : vous remarquez des détails à une distance bien plus importante que la plupart des gens, et repérez de tous petits éléments que d'autres n'auraient probablement pas aperçus.

Lorsque votre avantage intervient dans un test, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés de votre choix.

NOUVELLES TECHNIQUES



POING DE TERRE

Au prix d'une action d'Attaque, vous pouvez effectuer un **test d'Arts martiaux (mains nues) (Terre) ND 3** pour frapper une cible située à portée 0-1. En cas de réussite, vous infligez 3 points de dégâts, plus 1 par succès bonus.



LA TERRE VOIT SANS YEUX

Au prix d'une action de Soutien, vous pouvez effectuer un **test de Méditation (Terre) ND 3** pour analyser votre environnement. En cas de réussite, vous détectez toutes les créatures vivantes et les objets en contact avec le sol jusqu'à la portée 3. Augmentez votre Vigilance de 3 jusqu'à la fin de la scène.



Conflit



Explorez l'Empire d'Émeraude avec Togashi Yoshi !

Ce personnage est idéal si vous souhaitez :

- ✿ incarner un expert en arts martiaux et accomplir des prouesses athlétiques ;
- ✿ faire partie d'un clan centré sur la recherche des voies menant à l'Illumination ;
- ✿ régler vos problèmes en faisant preuve de compassion et de patience.

En revanche, Togashi Yoshi ne convient pas si vous souhaitez jouer un personnage qui excelle en diplomatie, dans l'usage des armes ou en magie des éléments.

L'histoire de Togashi Yoshi

Yoshi fut confié à l'ordre des moines Togashi, alors qu'il n'était qu'un jeune enfant, par un homme affirmant être son oncle. Les orphelins étaient monnaie courante dans le monastère où il a passé sa jeunesse, et les moines l'élevèrent avec bienveillance. Toutefois, Yoshi éprouvait un profond besoin de contact humain, même s'il s'efforçait de s'affranchir des désirs prosaïques du monde terrestre. Peut-être est-ce cette envie de lien social qui le poussa à entamer cette relation avec Kaie, disciple de son monastère ayant quelques années de plus que lui. Les maîtres du monastère s'en offusquèrent et envoyèrent Kaie dans un autre temple, tandis que Yoshi devenait l'apprenti de Togashi Tadakatsu et partait en pèlerinage avec lui sur les terres du Clan du Dragon.

Au cours de ce voyage avec Tadakatsu, Yoshi put enfin observer de ses propres yeux le fossé qui sépare la vie des paysans de celle des samouraïs. Yoshi demanda à son mentor pourquoi l'on traitait ces deux classes sociales aussi différemment, car il ne parvenait pas à voir ce qui différenciait les uns des autres. Son mentor répondit simplement qu'il n'existait aucune différence : tous les êtres, quel que soit leur condition, s'efforcent de gravir l'échelle karmique menant à l'Illumination selon Shinsei. La secte de la Terre Parfaite enseigne une philosophie similaire. Bien qu'elle soit souvent considérée comme hérétique, Yoshi perçoit une certaine pertinence dans sa façon de voir les choses.

Aujourd'hui, Yoshi a été envoyé au Championnat de Topaze à l'initiative personnelle de Togashi Yokuni, l'énigmatique Champion du Clan du Dragon. Il est rarissime qu'un moine de l'ordre de Togashi prenne la peine de passer le gempuku – la cérémonie de passage à l'âge adulte de la caste des samourais –, mais on ne va pas à l'encontre de la volonté de Yokuni. Ceci dit, c'est peut-être l'occasion pour Yoshi de venir en aide à ceux qui n'ont pas eu autant de chance que lui et de trouver sa place dans le monde.

An illustration of a samurai warrior, Akodo Masako, wearing dark, riveted armor and a helmet with a lion's head. She is holding a sword. The background is a swirling, ethereal landscape. On the right, there is a vertical gold bar containing text and a circular emblem. On the left, there is a vertical gold bar with a white lattice pattern.

Akodo
Masako

亞
古
努
正
子



Bushi du Clan du Lion

LISEZ LES INFORMATIONS AU DOS DE CE FASCICULE POUR
SAVOIR SI LE RÔLE D'AKODO MASAKO EST FAIT POUR VOUS !

Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude

Dirigé depuis plus de mille ans par l'Empire d'Émeraude, Rokugan connaît aujourd'hui une période d'instabilité. Les complots pernicioeux, les catastrophes naturelles et les troubles qui bouleversent le monde des esprits menacent l'équilibre politique, militaire et spirituel du pays. D'antiques rivalités et des trahisons récentes ont eu des répercussions importantes à la cour et sur le champ de bataille. Le trône du chrysanthème est menacé de l'extérieur comme de l'intérieur. L'honneur des sept clans majeurs, issus des héros légendaires qui ont juré de diriger leurs terres au nom de l'Empereur, sera bientôt mis à rude épreuve.

PRÊT(E) À DÉMARRER ?

Si Rokugan, les clans de l'Empire d'Émeraude et les autres aspects culturels de *La Légende des Cinq Anneaux* vous sont familiers, vous pouvez vous abstenir de lire cette page et passer à la suite pour en savoir plus sur le jeu de rôle et sur votre personnage.

Votre clan : le Clan du Lion

« Pour mes ancêtres ! »

Le Clan du Lion est l'incarnation de la guerre, forgée par le Kami Akodo pour écraser les ennemis de l'Empereur. Nous, les Lions, nous ne nous contentons pas de consacrer notre vie au bushido : nous l'incarbons dans chacun de nos faits et gestes et servons d'exemple à l'ensemble de Rokugan. Symbole de notre honneur, notre rugissement est un appel à la guerre. Pendant des siècles, nous avons façonné les tactiques et les stratégies militaires de l'Empire. À présent, nos samouraïs appliquent la sagesse de leurs ancêtres pour surmonter les défis de notre temps.

Le Clan du Lion repose sur une culture martiale centrée sur la réussite et la gloire. Même s'ils ne sont pas tous guerriers, nos représentants décrivent souvent leurs exploits en termes martiaux, qui portent le combat au rang d'art le plus noble.

Votre école : Commandant Akodo

À Rokugan, les écoles nous préparent à remplir notre rôle de samouraï en nous entraînant à devenir bushi (guerriers), shugenja (prêtres capables d'invoquer l'aide des esprits), courtisans (politiciens) ou encore moines (individus en quête d'Illumination).

Le programme du Collège militaire Akodo vise à former des commandants au sang-froid inébranlable : ils doivent assurer le contrôle de leurs armes, du champ de bataille, du rythme du conflit et, finalement, d'eux-mêmes. Au château de la Voie du Sabre, on étudie les conseils du traité *Le Commandement*, un ouvrage qui fait autorité en matière d'art de la guerre.

En parallèle à notre entraînement guerrier, on nous apprend donc à diriger les troupes sur le champ de bataille. Nous comparons souvent la guerre à un jeu de go, où chaque mouvement a une influence sur l'issue du jeu. Nous attaquons avec précision et sans hésitation, que ce soit le sabre à la main ou à la tête de notre unité. Notre but est d'atteindre notre objectif en comptabilisant le moins de pertes possibles : c'est l'idéal de l'art de la guerre.

Le code du bushido

La voie du guerrier, ou « bushido », distingue les samouraïs du reste de la société tout en leur imposant des idéaux presque impossibles. Devenir samouraï revient à incarner des valeurs de courage, de vertu et d'honneur, de loyauté et de devoir, de courtoisie et de compassion. Il vous faut honorer ces valeurs par chacun de vos mots et de vos actes, même lorsqu'elles semblent inconciliables. Après tout, les idéaux du bushido ne seraient pas aussi nobles s'ils étaient faciles à atteindre...

L'Honneur revêt une immense importance pour vous. Cette vertu est au cœur des principes du bushido, tout particulièrement dans un cadre militaire.

Votre sensei vous a dit...

L'honneur et la gloire sont les piliers de la vie d'un samouraï. L'honneur reflète l'opinion que vous vous faites de votre propre adhésion aux préceptes du bushido, tandis que la gloire représente votre réputation à travers l'Empire. Dans un monde parfait, vous vous couvririez de gloire et feriez la fierté de votre clan tout en conservant votre intégrité morale ; malheureusement, à Rokugan, vous serez souvent amené à choisir une valeur à défendre au détriment des autres.

Au cours de votre vie de samouraï, le conflit entre vos désirs contradictoires vous occasionnera bien des soucis : vos désirs personnels (votre **ninjō**) seront en constante opposition avec ce que la société, votre clan et votre suzerain attendent de vous (votre **giri**).

Incarnar votre personnage

Vous allez prendre part à un jeu de rôle, une expérience narrative dynamique et coopérative. Comme la plupart des jeux, il est encadré par des règles et fait intervenir des dés et du matériel qui vous permettront de décrire et de résoudre les actions. En revanche, les jeux de rôle n'opposent pas les joueurs entre eux et ne se soldent pas par une victoire individuelle. Il n'y a pas de perdant... tant que tout le monde s'amuse, c'est tout le groupe de joueurs qui en sort gagnant !

Chaque joueur contrôle un héros, appelé « personnage joueur » (PJ). Votre personnage s'appelle Akodo Masako. Les joueurs prennent des décisions qui concernent leur PJ, décrivent les actes de leur personnage et leurs réactions face à l'intrigue et aux situations créées par le maître du jeu (MJ), chargé quant à lui de superviser la partie. Quand vous souhaitez que votre personnage agisse, parlez-en tout simplement au MJ, qui vous indiquera le résultat de vos initiatives. De temps à autre, le MJ vous invitera à faire un test qui décidera de votre réussite ou de votre échec (si vous essayez de sauter au-dessus d'un ravin ou d'attaquer un ennemi, par exemple). Vous trouverez à la page suivante quelques informations utiles pour réaliser vos tests.

Votre histoire jusqu'ici...

La mort inattendue et mystérieuse du Champion d'Émeraude, Doji Satsume du Clan de la Grue, a provoqué une grande agitation dans l'Empire d'Émeraude. Les clans majeurs se toisent avec méfiance, se demandant si cet « accident tragique » ne serait pas en réalité un meurtre...

En ces temps troublés, un groupe de jeunes gens s'approche du village de Tsuma pour prendre part au Championnat de Topaze et passer le gempuku, la cérémonie de passage à l'âge adulte qui leur permettra d'être considérés comme de véritables samouraï. Tous les participants proviennent de clans différents : ils rêvent de se distinguer lors du tournoi et de décrocher le titre de Champion de Topaze. Bien qu'opposés par la compétition, ils sont mus par la même envie de réussir et de faire honneur à leurs clans ainsi qu'à leurs familles.

À Tsuma, cependant, tout le monde n'entretient pas des ambitions aussi honorables... Des vendettas personnelles, des manifestations surnaturelles et des actes de sabotage pourraient bien nuire à la compétition... à moins que les nouveaux arrivants, fidèles aux préceptes du bushido, ne déjouent tous les pièges et ne se montrent dignes des espoirs qu'ils nourrissent quant à leur avenir.

Pendant votre voyage depuis le château de la Voie du Sabre jusqu'à Tsuma...

Vous ne pouvez pas vous empêcher de ruminer la trahison de votre frère, Akodo Kiruhage. Il a triché lors de votre récente confrontation, et il n'est pas question de le pardonner d'avoir déshonoré votre famille et votre clan !

Vous êtes consciente que vos parents attendent de vous de grands exploits, et que votre sensei est fier de vos compétences.

Vous croyez dur comme fer que le Clan de la Grue se compose de pleutres peu honorables. Vous êtes déterminée à prouver que le Clan du Lion vaut mieux que ça, en vous illustrant lors des épreuves de votre gempuku !

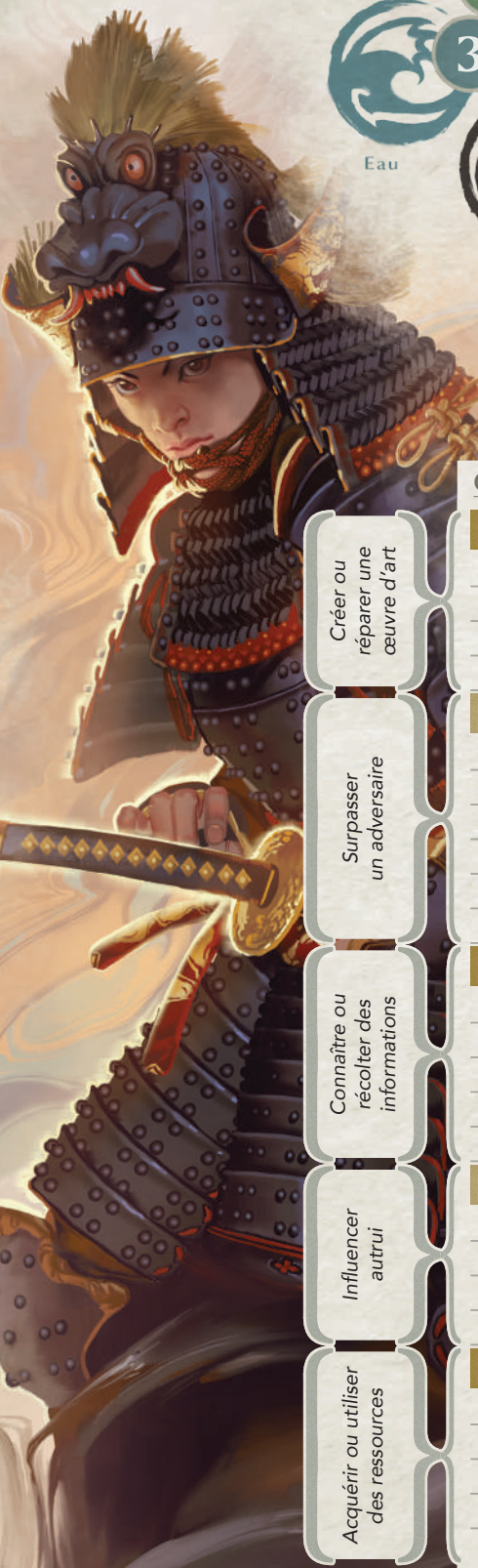


Nom du personnage :

Akodo Masako

CLAN
Lion

ANNEAUX ET VALEURS D'ANNEAU



- Créer ou réparer une œuvre d'art
- Surpasser un adversaire
- Connaître ou récolter des informations
- Influencer autrui
- Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

ARTISANALES	RANG/DÉS
Composition : composer des œuvres littéraires	0 / -
Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles	0 / -
Forge : fabriquer armes et armures	1 / 5
Stylisme : concevoir et choisir des tenues	0 / -
MARTIALES	RANG/DÉS
Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C	2 / 5
Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance	0 / -
Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues	1 / 5
Forme : réaliser des prouesses physiques	1 / 5
Méditation : gérer et contrôler ses émotions	1 / 5
Tactique : diriger et commander lors d'une bataille	1 / 5
SAVANTES	RANG/DÉS
Culture : connaître les traditions et les modes	0 / -
Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré	2 / 5
Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner	0 / -
Sentiments : comprendre les émotions d'autrui	0 / -
Théologie : comprendre la religion et les esprits	0 / -
SOCIALES	RANG/DÉS
Commandement : donner des ordres à autrui	0 / -
Courtoisie : maîtriser conversations et débats	0 / -
Jeux : comprendre et maîtriser les jeux	0 / -
Représentations : divertir et impressionner autrui	0 / -
PROFESSIONNELLES	RANG/DÉS
Commerce : acheter et vendre à profit	0 / -
Magouilles : voler et espionner autrui	0 / -
Navigation : piloter des navires et subsister en mer	0 / -
Survie : voyager et subsister dans la nature	0 / -
Travail manuel : réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture	0 / -

ENDURANCE 1	COUPS CRITIQUES 2	ÉTATS 3
8	FATIGUE	
SANG-FROID 4	TOMBER LE MASQUE	
12	CONFLIT	Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid : Vous défiez vos adversaires sur un ton impérieux !
ATTENTION 5	VIGILANCE 6	POINTS DE VIDE 7
2	2	2 / MAXIMUM ACTUEL
HONNEUR 8	GLOIRE 9	POINTS DE TOURNOI 10
60 / DÉPART ACTUEL	47 / DÉPART ACTUEL	

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

- Anneau de l'Air :** 1 / ■
gracieux, astucieux et précis
- Anneau de la Terre :** 3 / ■■■■
ferme, stable et consciencieux
- Anneau du Feu :** 1 / ■
direct, féroce et inventif
- Anneau de l'Eau :** 3 / ■■■■
équilibré, flexible et perceptif
- Anneau du Vide :** 2 / ■■
illuminé, concentré et mystique

POSTURES DE CONFRONTATION



- Air :** les ennemis ajoutent 1 au niveau de difficulté (ND) des tests effectués contre vous.
- Terre :** les ennemis ne peuvent pas dépenser de ♨ pour vous blesser.
- Feu :** vous pouvez considérer les résultats ♨ d'un test réussi comme des succès bonus.
- Eau :** vous pouvez réaliser une action supplémentaire différente mais qui ne nécessite pas de test.
- Vide :** vous ne recevez aucun point de Conflit si vous obtenez des ♨ lors de votre test.

Succès : si le total des résultats Q sur les dés gardés est supérieur ou égal au niveau de difficulté du test (ND), vous avez réussi ! Chaque Q excédentaire est un succès bonus.

Succès explosif : ce symbole compte comme un Q. Pour chaque dé gardé présentant le résultat ♨, vous pouvez lancer un dé supplémentaire du même type et le garder si le résultat vous convient. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous obtenez un ♨ sur un dé gardé.



RÉALISER UN TEST

1. Décrivez au MJ vos intentions ; celui-ci déterminera le test et la compétence à utiliser, ainsi que le niveau de difficulté (ND).
2. Prenez le nombre de dés  associés à la compétence choisie.
3. Choisissez une approche (l'anneau que vous allez utiliser) et munissez-vous du nombre de dés ■ correspondant.
4. Lancez la réserve de dés ainsi constituée.
5. Choisissez et gardez un nombre de dés inférieur ou égal à la valeur de l'anneau utilisé.
6. Si le nombre de  sur les dés gardés est supérieur ou égal au niveau de difficulté du test (ND), vous avez réussi !

VOTRE TOUR

Au début de votre tour, si vous êtes en pleine escarmouche, vous devez définir une **posture** qui déterminera l'anneau à utiliser pour vous battre.

Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau de portée et effectuer une des **actions** suivantes :

- ⊗ Une **Attaque** avec l'action Frapper. C'est l'action la plus courante lors des escarmouches.
- ⊗ Un **Déplacement** d'un niveau de portée supplémentaire.
- ⊗ **Utiliser une compétence** pour faire un test, comme Médecine (éliminer des points de Fatigue) ou Forme (pour déplacer un arbre tombé en travers du chemin).


Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte.

LA SANTÉ DE VOTRE PERSONNAGE ET SA POSITION DANS LE CHAMPIONNAT

- 1 **L'Endurance** symbolise votre volonté et votre combativité sur le long terme, tandis que la Fatigue représente les dommages que vous avez subis. Lorsque vous recevez des points de Fatigue, inscrivez-les ici. Si ce total dépasse votre valeur d'Endurance, vous perdez connaissance !
- 2 **Les coups critiques** représentent les blessures subies par votre personnage. Si vous subissez un coup critique, cochez une de ces cases. Effacez la coche une fois cette blessure soignée.
- 3 Indiquez ici tout état spécial affectant votre personnage (s'il est Inconscient, par exemple).
- 4 **Le Sang-froid** représente votre capacité à résister à la pression mentale et émotionnelle. Le Conflit provient de puissantes émotions susceptibles de bouleverser votre équilibre intérieur. Lorsque vous subissez des points de Conflit, indiquez-les ici. Lorsque vos points de Conflit dépassent votre valeur de Sang-froid, vous êtes Compromis et devez tomber le masque !
- 5 **L'Attention** symbolise la vitesse à laquelle vous réagissez à des menaces. Elle permet également de déterminer l'ordre d'initiative au combat.
- 6 **La Vigilance** représente votre degré de méfiance et votre capacité à repérer des menaces potentielles.
- 7 **Les points de Vide** sont des bonus que vous pourrez récolter et dépenser au terme de l'interlude (cf. page suivante).
- 8 **L'Honneur** représente votre conviction dans votre propre capacité à respecter les valeurs du bushido. Notez ici tout changement de votre valeur d'Honneur.
- 9 **La Gloire** reflète votre rang social à Rokugan. Notez ici tout changement de votre valeur de Gloire.
- 10 Indiquez ici **les points de tournoi** que vous avez récoltés. Vous devez totaliser 8 points pour démontrer que vous êtes prêt à devenir un samouraï !

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS
Poings	Arts martiaux (mains nues)	0	1
Sabre émoussé ou en bois	Arts martiaux (corps à corps)	1	2

Vous infligez à la cible les dégâts de l'arme, plus 1 point de dégât par succès bonus. Vous pouvez également dépenser  obtenus lors du test pour infliger un **coup critique** !

ÉQUIPEMENT	
Tunique robuste	Un Lion est toujours prêt à se battre !
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paille et quelques vêtements
Argent	5 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant cinq mois)

DILEMME PERSONNEL

Vous désirez vous couvrir de gloire afin de servir les intérêts de votre clan à Rokugan, mais vous savez aussi que pour un membre du Clan du Lion, il n'y a pas de rôle plus honorable que de servir sur le champ de bataille, où l'on reconnaît peu d'exploits.

CAPACITÉ D'ÉCOLE : LA VOIE DU LION

Au cours d'une escarmouche, lorsque vous réussissez un test d'Attaque, vous pouvez vous retirer 1 point de Conflit et ajouter 1 succès bonus au test.

AVANTAGE

Volonté indomptable : si nul n'est sans peur, vous jouissez tout de même d'une volonté inébranlable qui vacille rarement.

Lorsque votre avantage intervient dans un test, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés de votre choix.



Aubaines : ce symbole représente un effet positif consécutif à vos actions. Le MJ vous indiquera les bénéfices qui en découlent dans le cadre de votre test.



Conflit : ce concept reflète vos réactions émotionnelles : frustration, peur, excitation, joie... Toutefois, si votre Conflit est trop important, vous risquez de perdre votre Sang-froid et de devoir tomber le masque !

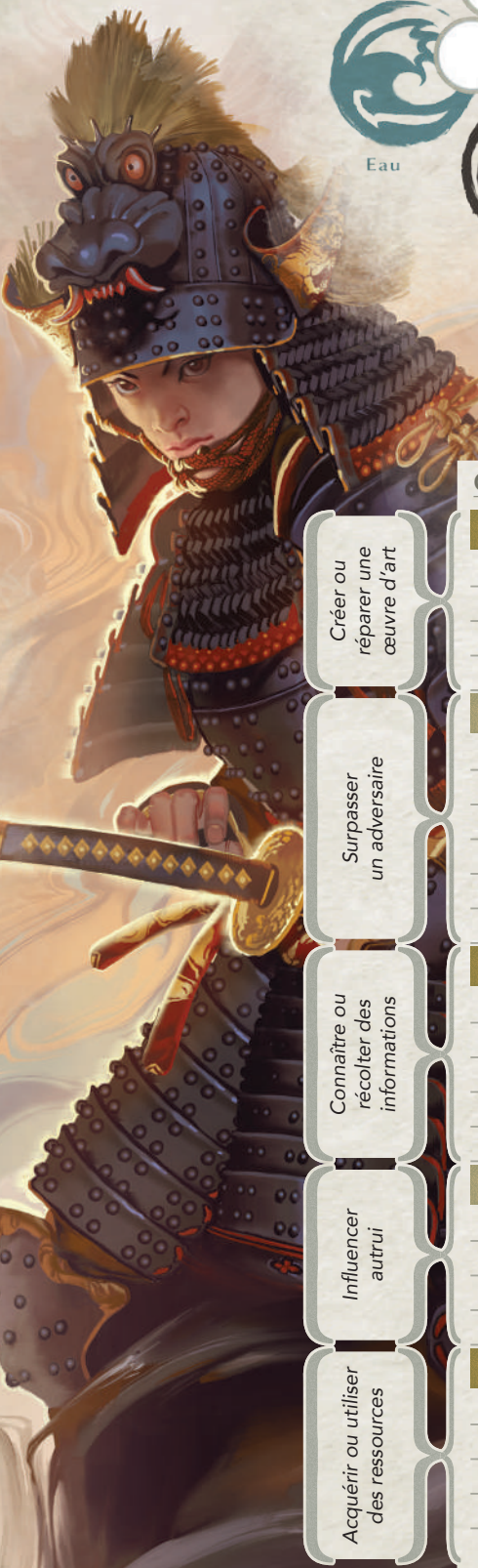
STOP !
Ne tournez pas la page avant d'avoir reçu l'autorisation du MJ.

Nom du personnage :

Akodo Masako

CLAN
Lion

ANNEAUX ET VALEURS D'ANNEAU



ENDURANCE

8

FATIGUE

COUPS CRITIQUES

ÉTATS

SANG-FROID

12

CONFLIT

TOMBER LE MASQUE

Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid :
Vous défiez vos adversaires sur un ton impérieux !

ATTENTION

2

VIGILANCE

2

POINTS DE VIDE

2 / 1

MAXIMUM / ACTUEL

HONNEUR

60 /

DÉPART / ACTUEL

GLOIRE

47 /

DÉPART / ACTUEL

POINTS DE TOURNOI

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

- Créer ou réparer une œuvre d'art
- Surpasser un adversaire
- Connaître ou récolter des informations
- Influencer autrui
- Acquérir ou utiliser des ressources

ARTISANALES	RANG
Composition : composer des œuvres littéraires	
Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles	
Forge : fabriquer armes et armures	
Stylisme : concevoir et choisir des tenues	
MARTIALES	RANG
Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C	
Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance	
Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues	
Forme : réaliser des prouesses physiques	
Méditation : gérer et contrôler ses émotions	
Tactique : diriger et commander lors d'une bataille	
SAVANTES	RANG
Culture : connaître les traditions et les modes	
Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré	
Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner	
Sentiments : comprendre les émotions d'autrui	
Théologie : comprendre la religion et les esprits	
SOCIALES	RANG
Commandement : donner des ordres à autrui	
Courtoisie : maîtriser conversations et débats	
Jeux : comprendre et maîtriser les jeux	
Représentations : divertir et impressionner autrui	
PROFESSIONNELLES	RANG
Commerce : acheter et vendre à profit	
Magouilles : voler et espionner autrui	
Navigation : piloter des navires et subsister en mer	
Survie : voyager et subsister dans la nature	
Travail manuel : réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture	

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

- Anneau de l'Air :** gracieux, astucieux et précis
- Anneau de la Terre :** ferme, stable et consciencieux
- Anneau du Feu :** direct, féroce et inventif
- Anneau de l'Eau :** équilibré, flexible et perceptif
- Anneau du Vide :** illuminé, concentré et mystique

POSTURES DE CONFRONTATION

- Air :** les ennemis ajoutent 1 au niveau de difficulté (ND) des tests effectués contre vous.
- Terre :** les ennemis ne peuvent pas dépenser de ♣ pour vous blesser.
- Feu :** vous pouvez considérer les résultats ♣ d'un test réussi comme des succès bonus.
- Eau :** vous pouvez réaliser une action supplémentaire différente mais qui ne nécessite pas de test.
- Vide :** vous ne recevez aucun point de Conflit si vous obtenez des ♣ lors de votre test.

Dé de compétence

Dé d'anneau

Succès

Succès explosif

Aubaine

INTERLUDE : DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

Pendant l'interlude, vous recevez 4 XP ! Vous pouvez dépenser votre XP pour...

- ⊗ **Améliorer un ou plusieurs anneaux** : pour atteindre le niveau souhaité, dépensez le triple de ce niveau en XP. Par exemple, passer de 1 à 2 coûte 6 XP, passer de 2 à 3 coûte 9 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous faudra donc 15 XP pour passer du niveau 1 à 3 (6 XP + 9 XP). La valeur d'un anneau ne peut jamais dépasser la somme de votre anneau le plus faible et de votre anneau du Vide. Indiquez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de l'anneau concerné.
- ⊗ **Améliorer une ou plusieurs compétences** : pour acheter un rang supplémentaire dans une compétence, il vous faudra dépenser l'équivalent du double du rang souhaité. Par exemple, passer du rang 0 au rang 1 coûte 2 XP, passer du rang 1 au rang 2 coûte 4 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous en coûtera dix XP pour passer du rang 1 au rang 3 (4 XP + 6 XP). Notez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de la compétence.
- ⊗ **Acheter une technique – Rugissement du Seigneur Akodo (2 XP)** : vous lancez un puissant hurlement qui glace le sang de vos ennemis comme si le fondateur du Clan du Lion lui-même les menaçait ! Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.
- ⊗ **Acheter une technique – Offensive de la Terre (2 XP)** : cette technique vous permet de vous positionner de façon idéale pour encaisser les coups de vos adversaires au cours d'une escarmouche. Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.

1 Vous pouvez à présent utiliser des **points de Vide**, qui vous permettent de puiser dans votre force intérieure pour accomplir des exploits surprenants. Au moment de faire un test, lorsque vous rassemblez votre réserve de dés, vous pouvez dépenser 1 point de Vide pour **Saisir l'instant**, ce qui vous permet de lancer 1 ■ supplémentaire puis de conserver 1 dé supplémentaire, de n'importe quel type, lors de la résolution du test.

2 Les **techniques** représentent des capacités obtenues au terme d'un entraînement avancé. Elles vous permettent d'agir de façon inattendue ou de saisir des occasions que d'autres n'auraient même pas perçues. Vous disposez de deux techniques, que vous pouvez acheter durant l'interlude.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS
Poings	Arts martiaux (mains nues)	0	1
Katana	Arts martiaux (corps à corps)	1	4

Vous infligez à la cible les dégâts de l'arme, plus 1 point de dégât par succès bonus. Vous pouvez également dépenser ❸❸ obtenus lors du test pour infliger un **coup critique** !

ÉQUIPEMENT	
Tunique robuste	Un Lion est toujours prêt à se battre !
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paille et quelques vêtements
Argent	5 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant cinq mois)

À VOTRE TOUR :

Au début de votre tour, choisissez votre posture si vous êtes en pleine escarmouche.

Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau de portée et effectuer l'une des **actions** suivantes :

- ⊗ Une Attaque avec l'action Frapper
- ⊗ Un Déplacement d'un niveau de portée supplémentaire
- ⊗ Utiliser une compétence
- ⊗ Utiliser l'une de vos nouvelles techniques (si celle-ci agit comme une action)

Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte. Vous pouvez aussi utiliser une technique qui n'est pas décrite comme une action.

DILEMME PERSONNEL

Vous désirez vous couvrir de gloire afin de servir les intérêts de votre clan à Rokugan, mais vous savez aussi que pour un membre du Clan du Lion, il n'y a pas de rôle plus honorable que de servir sur le champ de bataille, où l'on reconnaît peu d'exploits.

CAPACITÉ D'ÉCOLE : LA VOIE DU LION

Au cours d'une escarmouche, lorsque vous réussissez un test d'Attaque, vous pouvez vous retirer 1 point de Conflit et ajouter 1 succès bonus au test.

AVANTAGE

Volonté indomptable : si nul n'est sans peur, vous jouissez tout de même d'une volonté inébranlable qui vacille rarement.

Lorsque votre avantage intervient dans un test, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés de votre choix.

NOUVELLES TECHNIQUES



RUGISSEMENT DE SIRE AKODO

Une fois par session de jeu, au prix d'une action, vous pouvez effectuer un **test de Commandement (Vide) ND 1** visant tous les personnages hostiles à portée 0-1. En cas de réussite, chaque cible reçoit 4 points de Conflit.



OFFENSIVE DE LA TERRE

Lorsque vous effectuez un **test d'Art martiaux (Terre)** au milieu d'une escarmouche, vous pouvez dépenser ❸+ pour réduire de 1 par ❸ les dégâts infligés par toutes les attaques qui vous ciblent jusqu'au début de votre prochain tour.



Explorez l'Empire d'Émeraude avec Akodo Masako !

Ce personnage est idéal si vous souhaitez :

- ✿ incarner une experte en arts martiaux et dans le maniement des armes de guerre ;
- ✿ faire partie d'un clan centré sur le combat et l'honneur ;
- ✿ régler vos problèmes grâce à une excellente préparation, tout en faisant preuve de flexibilité.

En revanche, Akodo Masako ne convient pas si vous souhaitez jouer un personnage qui manie avec brio la magie des éléments, qui recourt à la diplomatie pour régler une dispute ou au potentiel du *ki* pour exceller en arts martiaux.

L'histoire d'Akodo Masako

Une intense rivalité a toujours opposé Akodo Masako à son frère jumeau, Kiruhage. Chacun a suivi sa formation dans des écoles elles-mêmes rivales : le Collège militaire Akodo pour Masako et le dojo des guerriers Matsu pour Kiruhage, la tête brûlée et le plus sanguin des deux. Bien que Masako soit l'aînée de quelques minutes, son frère a passé son gempuku en premier, devenant officiellement un adulte avant elle. Prétendant être meilleur épéiste que sa sœur, il estimait devoir hériter du domaine de leur mère.

Masako accepta de régler la question lors d'un duel au premier sang. Les jumeaux combattirent, et Kiruhage remporta la victoire... en trichant ! Depuis ce jour, Masako est rongée d'amertume. Son unique objectif est de devenir une samouraï plus illustre et plus honorable que son frère... puis de l'anéantir.

Lorsqu'on sélectionna Masako pour représenter le Collège militaire Akodo lors du Championnat de Topaze, elle vit là un cadeau des Fortunes, qui lui offraient le premier pas vers sa vengeance. À présent, elle voyage vers Tsuma pour couvrir de gloire le Clan du Lion, passer son gempuku et décrocher le titre de Championne de Topaze !



Isawa
Aki

威
沢
秋



Shugenja du Clan du Phénix

LISEZ LES INFORMATIONS AU DOS DE CE FASCICULE POUR
SAVOIR SI LE RÔLE D'ISAWA AKI EST FAIT POUR VOUS !

Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude

Dirigé depuis plus de mille ans par l'Empire d'Émeraude, Rokugan connaît aujourd'hui une période d'instabilité. Les complots pernecieux, les catastrophes naturelles et les troubles qui bouleversent le monde des esprits menacent l'équilibre politique, militaire et spirituel du pays. D'antiques rivalités et des trahisons récentes ont eu des répercussions importantes à la cour et sur le champ de bataille. Le trône du chrysanthème est menacé de l'extérieur comme de l'intérieur. L'honneur des sept clans majeurs, issus des héros légendaires qui ont juré de diriger leurs terres au nom de l'Empereur, sera bientôt mis à rude épreuve.

PRÊT(E) À DÉMARRER ?

Si Rokugan, les clans de l'Empire d'Émeraude et les autres aspects culturels de *La Légende des Cinq Anneaux* vous sont familiers, vous pouvez vous abstenir de lire cette page et passer à la suite pour en savoir plus sur le jeu de rôle et sur votre personnage.

Votre clan : le Clan du Phénix

« **Maîtrisez les éléments et renaissiez.** »

D'autres clans protègent les frontières de l'Empire et se portent garants de son avenir matériel, mais seul celui du Phénix protège son âme. Il est de notre devoir de préserver la multitude de voies religieuses, de les encadrer et d'arbitrer leurs différends. Nos rangs comptent davantage d'érudits étudiant le *Tao* et de serviteurs des esprits que tous les autres clans ; la sagesse que nous avons tirée de ces deux domaines spirituels nous encourage à apporter la paix et la compréhension aux autres clans, même si nous devons nous sacrifier pour la cause.

Nous savons que chacun de nos actes a des répercussions dans le reste du monde ; c'est pourquoi nous avançons avec précaution, le cœur empli de paix, pour éviter de semer la zizanie, voire le chaos.

Votre école : élémentaliste Isawa

À Rokugan, les écoles nous préparent à remplir notre rôle de samouraï en nous entraînant à devenir bushi (guerriers), shugenja (prêtres capables d'invoquer l'aide des esprits), courtisans (politiciens) ou encore moines (individus en quête d'illumination).

Notre famille de shugenja est l'une des plus anciennes et des plus illustres de l'Empire ; au fil des siècles, nous avons appris à communiquer avec les esprits et à nous attirer leurs bienfaits. D'aucuns pourraient confondre notre autorité avec de l'arrogance, mais les Académies élémentaires Isawa constituent une famille pieuse et consciente du devoir, dévouée à maintenir l'harmonie et l'équilibre.

Le code du bushido

La voie du guerrier, ou « bushido », distingue les samouraïs du reste de la société tout en leur imposant des idéaux presque impossibles. Devenir samouraï revient à incarner des valeurs de courage, de vertu et d'honneur, de loyauté et de devoir, de courtoisie et de compassion. Il vous faut honorer ces valeurs par chacun de vos mots et de vos actes, même lorsqu'elles semblent inconciliables. Après tout, les idéaux du bushido ne seraient pas aussi nobles s'ils étaient faciles à atteindre...

La **Droiture** est notre plus grande vertu, et le Phénix est prêt à se sacrifier pour une cause juste. En effet, nous savons que si nous ne gouvernons pas nos terres de façon juste, les cieux manifesteront leur désaccord.

Votre sensei vous a dit...

L'honneur et la gloire sont les piliers de la vie d'un samouraï. L'honneur reflète l'opinion que vous vous faites de votre propre adhésion aux préceptes du bushido, tandis que la gloire représente votre réputation à travers l'Empire. Dans un monde parfait, vous vous couvririez de gloire et feriez la fierté de votre clan tout en conservant votre intégrité morale ; malheureusement, à Rokugan, vous serez souvent amené à choisir une valeur à défendre au détriment des autres.

Au cours de votre vie de samouraï, le conflit entre vos désirs contradictoires vous occasionnera bien des soucis : vos désirs personnels (votre **ninjō**) seront en constante opposition avec ce que la société, votre clan et votre suzerain attendent de vous (votre **giri**).

Incarner votre personnage

Vous allez prendre part à un jeu de rôle, une expérience narrative dynamique et coopérative. Comme la plupart des jeux, il est encadré par des règles et fait intervenir des dés et du matériel qui vous permettront de décrire et de résoudre les actions. En revanche, les jeux de rôle n'opposent pas les joueurs entre eux et ne se soldent pas par une victoire individuelle. Il n'y a pas de perdant... tant que tout le monde s'amuse, c'est tout le groupe de joueurs qui en sort gagnant !

Chaque joueur contrôle un héros, appelé « personnage joueur » (PJ). Votre personnage s'appelle Isawa Aki. Les joueurs prennent des décisions qui concernent leur PJ, décrivent les actes de leur personnage et leurs réactions face à l'intrigue et aux situations créées par le maître du jeu (MJ) chargé de superviser la partie. Quand vous souhaitez que votre personnage agisse, parlez-en tout simplement au MJ, qui vous indiquera le résultat de vos initiatives. De temps à autre, le MJ vous invitera à faire un test qui décidera de votre réussite ou de votre échec (si vous essayez de sauter au-dessus d'un ravin ou d'attaquer un ennemi, par exemple). Vous trouverez à la page suivante quelques informations utiles pour réaliser vos tests.

Votre histoire jusqu'ici...

La mort inattendue et mystérieuse du Champion d'Émeraude, Doji Satsume du Clan de la Grue, a provoqué une grande agitation dans l'Empire d'Émeraude. Les clans majeurs se toisent avec méfiance, se demandant si cet « accident tragique » ne serait pas en réalité un meurtre...

En ces temps troublés, un groupe de jeunes gens s'approche du village de Tsuma pour prendre part au Championnat de Topaze et passer le gempuku, la cérémonie de passage à l'âge adulte qui leur permettra d'être considérés comme de véritables samouraï. Tous les participants proviennent de clans différents : ils rêvent de se distinguer lors du tournoi et de décrocher le titre de Champion de Topaze. Bien qu'opposés par la compétition, ils sont mus par la même envie de réussir et de faire honneur à leurs clans ainsi qu'à leurs familles.

À Tsuma, cependant, tout le monde n'entretient pas des ambitions aussi honorables... Des vendettas personnelles, des manifestations surnaturelles et des actes de sabotage pourraient bien nuire à la compétition... à moins que les nouveaux arrivants, fidèles aux préceptes du bushido, ne déjouent tous les pièges et ne se montrent dignes des espoirs qu'ils nourrissent quant à leur avenir.

Pendant votre voyage depuis l'Académie élémentaire des Isawa jusqu'à Tsuma...

Vous savez qu'Isawa Ranmaru, l'époux de votre mentor, vous tient pour responsable de sa mort. Il pourrait bien avoir raison.

Vous êtes persuadée que vos parents sont extrêmement fiers de vous, bien que vous ne les ayez plus vus depuis plusieurs années.

Ce que vous avez glané lors de vos études vous porte à croire que la magie utilisée par le Clan de la Licorne est hérétique et devrait être interdite. Vous pensez également que les croyances religieuses de la secte de la Terre Parfaite sont aberrantes et pourraient se révéler extrêmement dangereuses pour Rokugan.



Isawa Aki

CLAN
Phénix



ENDURANCE 1 8 / FATIGUE	COUPS CRITIQUES 2	ÉTATS 3
SANG-FROID 6 / CONFLIT	TOMBER LE MASQUE Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid : Vous vous enfermez dans un mutisme contemplatif.	
ATTENTION 5	VIGILANCE 6	POINTS DE VIDE 7 2 / MAXIMUM ACTUEL
HONNEUR 8 45 / DÉPART ACTUEL	GLOIRE 9 47 / DÉPART ACTUEL	POINTS DE TOURNOI 10

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

ARTISANALES	RANG/DÉS
Composition : composer des œuvres littéraires	1 / 5
Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles	0 / -
Forge : fabriquer armes et armures	0 / -
Stylisme : concevoir et choisir des tenues	0 / -
MARTIALES	RANG/DÉS
Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C	0 / -
Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance	0 / -
Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues	0 / -
Forme : réaliser des prouesses physiques	0 / -
Méditation : gérer et contrôler ses émotions	1 / 5
Tactique : diriger et commander lors d'une bataille	0 / -
SAVANTES	RANG/DÉS
Culture : connaître les traditions et les modes	1 / 5
Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré	0 / -
Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner	0 / -
Sentiments : comprendre les émotions d'autrui	0 / -
Théologie : comprendre la religion et les esprits	3 / 555
SOCIALES	RANG/DÉS
Commandement : donner des ordres à autrui	0 / -
Courtoisie : maîtriser conversations et débats	1 / 5
Jeux : comprendre et maîtriser les jeux	1 / 5
Représentations : divertir et impressionner autrui	0 / -
PROFESSIONNELLES	RANG/DÉS
Commerce : acheter et vendre à profit	0 / -
Magouilles : voler et espionner autrui	0 / -
Navigation : piloter des navires et subsister en mer	0 / -
Survie : voyager et subsister dans la nature	0 / -
Travail manuel : réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture	0 / -

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

- Anneau de l'Air : 2 / ■■
gracieux, astucieux et précis
- Anneau de la Terre : 1 / ■
ferme, stable et consciencieux
- Anneau du Feu : 3 / ■■■
direct, féroce et inventif
- Anneau de l'Eau : 2 / ■■
équilibré, flexible et perceptif
- Anneau du Vide : 2 / ■■
illuminé, concentré et mystique

POSTURES DE CONFRONTATION

- Air : les ennemis ajoutent 1 au niveau de difficulté (ND) des tests effectués contre vous.
- Terre : les ennemis ne peuvent pas dépenser de ♨ pour vous blesser.
- Feu : vous pouvez considérer les résultats ♨ d'un test réussi comme des succès bonus.
- Eau : vous pouvez réaliser une action supplémentaire différente mais qui ne nécessite pas de test.
- Vide : vous ne recevez aucun point de Conflit si vous obtenez des ♨ lors de votre test.

Créer ou réparer une œuvre d'art

Surpasser un adversaire

Connaître ou récolter des informations

Influencer autrui



Acquérir ou utiliser des ressources

Succès : si le total des résultats ◯ sur les dés gardés est supérieur ou égal au niveau de difficulté du test (ND), vous avez réussi ! Chaque ◯ excédentaire est un succès bonus.

Succès explosif : ce symbole compte comme un ◯. Pour chaque dé gardé présentant le résultat ♨, vous pouvez lancer un dé supplémentaire du même type et le garder si le résultat vous convient. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous obtenez un ♨ sur un dé gardé.



RÉALISER UN TEST

1. Décrivez au MJ vos intentions ; celui-ci déterminera le test et la compétence à utiliser, ainsi que le niveau de difficulté (ND).
2. Prenez le nombre de dés  associés à la compétence choisie.
3. Choisissez une approche (l'anneau que vous allez utiliser) et munissez-vous du nombre de dés ■ correspondant.
4. Lancez la réserve de dés ainsi constituée.
5. Choisissez et gardez un nombre de dés inférieur ou égal à la valeur de l'anneau utilisé.
6. Si le nombre de  sur les dés gardés est supérieur ou égal au niveau de difficulté du test (ND), vous avez réussi !

VOTRE TOUR

Au début de votre tour, si vous êtes en pleine escarmouche, vous devez définir une **posture** qui déterminera l'anneau à utiliser pour vous battre.

Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau de portée et effectuer une des **actions** suivantes :

- ⊗ Une **Attaque** avec l'action Frapper. C'est l'action la plus courante lors des escarmouches.
- ⊗ Un **Déplacement** d'un niveau de portée supplémentaire.
- ⊗ **Utiliser une compétence** pour faire un test, comme Médecine (éliminer des points de Fatigue) ou Forme (pour déplacer un arbre tombé en travers du chemin).

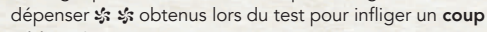
Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte.

LA SANTÉ DE VOTRE PERSONNAGE ET SA POSITION DANS LE CHAMPIONNAT

- 1 **L'Endurance** symbolise votre volonté et votre combativité sur le long terme, tandis que la Fatigue représente les dommages que vous avez subis. Lorsque vous recevez des points de Fatigue, inscrivez-les ici. Si ce total dépasse votre valeur d'Endurance, vous perdez connaissance !
- 2 **Les coups critiques** représentent les blessures subies par votre personnage. Si vous subissez un coup critique, cochez une de ces cases. Effacez la coche une fois cette blessure soignée.
- 3 Indiquez ici tout état spécial affectant votre personnage (s'il est Inconscient, par exemple).
- 4 **Le Sang-froid** représente votre capacité à résister à la pression mentale et émotionnelle. Le Conflit provient de puissantes émotions susceptibles de bouleverser votre équilibre intérieur. Lorsque vous subissez des points de Conflit, indiquez-les ici. Lorsque vos points de Conflit dépassent votre valeur de Sang-froid, vous êtes Compromis et devez tomber le masque !
- 5 **L'Attention** symbolise la vitesse à laquelle vous réagissez à des menaces. Elle permet également de déterminer l'ordre d'initiative au combat.
- 6 **La Vigilance** représente votre degré de méfiance et votre capacité à repérer des menaces potentielles.
- 7 **Les points de Vide** sont des bonus que vous pourrez récolter et dépenser au terme de l'interlude (cf. page suivante).
- 8 **L'Honneur** représente votre conviction dans votre propre capacité à respecter les valeurs du bushido. Notez ici tout changement de votre valeur d'Honneur.
- 9 **La Gloire** reflète votre rang social à Rokugan. Notez ici tout changement de votre valeur de Gloire.
- 10 Indiquez ici **les points de tournoi** que vous avez récoltés. Vous devez totaliser 8 points pour démontrer que vous êtes prêt à devenir un samouraï !

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS
Poings	Arts martiaux (mains nues)	0	1
Bâton	Arts martiaux (corps à corps)	1	2

Vous infligez à la cible les dégâts de l'arme, plus 1 point de dégât par succès bonus. Vous pouvez également dépenser  obtenus lors du test pour infliger un **coup critique** !

ÉQUIPEMENT	
Tunique	D'un rouge carmin, comme il se doit pour un Phénix !
Sacoches de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paillasse et quelques vêtements
Rouleaux de papier	Divers écrits et textes didactiques
Argent	5 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant cinq mois)

DILEMME PERSONNEL

Parfaitement consciente de votre talent en magie élémentaire, vous voulez développer vos pouvoirs. Toutefois, vos recherches approfondies ont attiré l'attention, ce qui signifie que vous serez peut-être amenée à consacrer votre vie à l'érudition, sans jamais vraiment manipuler la magie.

CAPACITÉ D'ÉCOLE :

UNION AVEC LES ÉLÉMENTS

Une fois par scène, lorsque vous effectuez un test de Théologie, vous pouvez réduire de 1 le ND (minimum 1) avant de lancer les dés.

AVANTAGE

Sixième sens : vous êtes véritablement en harmonie avec le monde des esprits et très réceptive aux phénomènes mystiques.

Lorsque votre avantage intervient dans un test, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés de votre choix.



Aubaines : ce symbole représente un effet positif consécutif à vos actions. Le MJ vous indiquera les bénéfiques qui en découlent dans le cadre de votre test.



Conflit : ce concept reflète vos réactions émotionnelles : frustration, peur, excitation, joie... Toutefois, si votre Conflit est trop important, vous risquez de perdre votre Sang-froid et de devoir tomber le masque !

STOP !

Ne tournez pas la page avant d'avoir reçu l'autorisation du MJ.

Nom du personnage :

Isawa Aki

CLAN

Phénix

ANNEAUX ET VALEURS D'ANNEAU



ENDURANCE

8

FATIGUE

COUPS CRITIQUES

ÉTATS

SANG-FROID

6

CONFLIT

TOMBER LE MASQUE

Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid :
Vous vous enfermez dans un mutisme contemplatif.

ATTENTION

5

VIGILANCE

2

POINTS DE VIDE

2 / 1
MAXIMUM ACTUEL

HONNEUR

45 /

DÉPART ACTUEL

GLOIRE

47 /

DÉPART ACTUEL

POINTS DE TOURNOI

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

ARTISANALES

RANG

Composition : composer des œuvres littéraires

Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles

Forge : fabriquer armes et armures

Stylisme : concevoir et choisir des tenues

MARTIALES

RANG

Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C

Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance

Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues

Forme : réaliser des prouesses physiques

Méditation : gérer et contrôler ses émotions

Tactique : diriger et commander lors d'une bataille

SAVANTES

RANG

Culture : connaître les traditions et les modes

Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré

Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner

Sentiments : comprendre les émotions d'autrui

Théologie : comprendre la religion et les esprits

SOCIALES

RANG

Commandement : donner des ordres à autrui

Courtoisie : maîtriser conversations et débats

Jeux : comprendre et maîtriser les jeux

Représentations : divertir et impressionner autrui

PROFESSIONNELLES

RANG

Commerce : acheter et vendre à profit

Magouilles : voler et espionner autrui

Navigation : piloter des navires et subsister en mer

Survie : voyager et subsister dans la nature

Travail manuel : réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture

Créer ou réparer une œuvre d'art

Surpasser un adversaire

Connaître ou récolter des informations

Influencer autrui

Acquérir ou utiliser des ressources

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

- Anneau de l'Air :** gracieux, astucieux et précis
- Anneau de la Terre :** ferme, stable et consciencieux
- Anneau du Feu :** direct, féroce et inventif
- Anneau de l'Eau :** équilibré, flexible et perceptif
- Anneau du Vide :** illuminé, concentré et mystique

POSTURES DE CONFRONTATION

- Air :** les ennemis ajoutent 1 au niveau de difficulté (ND) des tests effectués contre vous.
- Terre :** les ennemis ne peuvent pas dépenser de ♣ pour vous blesser.
- Feu :** vous pouvez considérer les résultats ♣ d'un test réussi comme des succès bonus.
- Eau :** vous pouvez réaliser une action supplémentaire différente mais qui ne nécessite pas de test.
- Vide :** vous ne recevez aucun point de Conflit si vous obtenez des ♣ lors de votre test.



Dé de compétence



Dé d'anneau



Succès



Succès explosif



Aubaine

INTERLUDE : DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

Pendant l'interlude, vous recevez 4 XP ! Vous pouvez dépenser votre XP pour...

- ⊗ **Améliorer un ou plusieurs anneaux** : pour atteindre le niveau souhaité, dépensez le triple de ce niveau en XP. Par exemple, passer de 1 à 2 coûte 6 XP, passer de 2 à 3 coûte 9 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous faudra donc 15 XP pour passer du niveau 1 à 3 (6 XP + 9 XP). La valeur d'un anneau ne peut jamais dépasser la somme de votre anneau le plus faible et de votre anneau du Vide. Indiquez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de l'anneau concerné.
- ⊗ **Améliorer une ou plusieurs compétences** : pour acheter un rang supplémentaire dans une compétence, il vous faudra dépenser l'équivalent du double du rang souhaité. Par exemple, passer du rang 0 au rang 1 coûte 2 XP, passer du rang 1 au rang 2 coûte 4 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous en coûtera dix XP pour passer du rang 1 au rang 3 (4 XP + 6 XP). Notez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de la compétence.
- ⊗ **Acheter une technique – Voie de la sérénité (2 XP)** : cette technique vous permet de communier avec un kami de l'Eau pour vous soigner, vous ou vos alliés. Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.
- ⊗ **Acheter une technique – Tornade (2 XP)** : vous ordonnez aux esprits de l'Air d'envelopper vos ennemis de puissantes rafales de vent ! Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.

1 Vous pouvez à présent utiliser des **points de Vide**, qui vous permettent de puiser dans votre force intérieure pour accomplir des exploits surprenants. Au moment de faire un test, lorsque vous rassemblez votre réserve de dés, vous pouvez dépenser 1 point de Vide pour **Saisir l'instant**, ce qui vous permet de lancer 1 ■ supplémentaire puis de conserver 1 dé supplémentaire, de n'importe quel type, lors de la résolution du test.

2 Les **techniques** représentent des capacités obtenues au terme d'un entraînement avancé. Elles vous permettent d'agir de façon inattendue ou de saisir des occasions que d'autres n'auraient même pas perçues. Vous disposez de deux techniques, que vous pouvez acheter durant l'interlude.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS
Poings	Arts martiaux (mains nues)	0	1
Katana	Arts martiaux (corps à corps)	1	4

Vous infligez à la cible les dégâts de l'arme, plus 1 point de dégât par succès bonus. Vous pouvez également dépenser ☼☼ obtenus lors du test pour infliger un **coup critique** !

ÉQUIPEMENT	
Tunique	D'un rouge carmin, comme il se doit pour un Phénix !
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paillasse et quelques vêtements
Rouleaux de papier	Divers écrits et textes didactiques
Argent	5 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant cinq mois)

À VOTRE TOUR :

Au début de votre tour, choisissez votre posture si vous êtes en pleine escarmouche.

Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau de portée et effectuer l'une des **actions** suivantes :

- ⊗ Une Attaque avec l'action Frapper
- ⊗ Un Déplacement d'un niveau de portée supplémentaire
- ⊗ Utiliser une compétence
- ⊗ Utiliser l'une de vos nouvelles techniques (si celle-ci agit comme une action)

Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte. Vous pouvez aussi utiliser une technique qui n'est pas décrite comme une action.

DILEMME PERSONNEL

Parfaitement consciente de votre talent en magie élémentaire, vous voulez développer vos pouvoirs. Toutefois, vos recherches approfondies ont attiré l'attention, ce qui signifie que vous serez peut-être amenée à consacrer votre vie à l'érudition, sans jamais vraiment manipuler la magie.

CAPACITÉ D'ÉCOLE :

UNION AVEC LES ÉLÉMENTS

Une fois par scène, lorsque vous effectuez un test de Théologie, vous pouvez réduire de 1 le ND (minimum 1) avant de lancer les dés.

AVANTAGE

Sixième sens : vous êtes véritablement en harmonie avec le monde des esprits et très réceptive aux phénomènes mystiques.

Lorsque votre avantage intervient dans un test, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés de votre choix.

NOUVELLES TECHNIQUES



VOIE DE LA SÉRÉNITÉ

Au prix d'une action de Soutien, vous pouvez effectuer un **test de Théologie (Eau) ND 2** sur une cible située à portée 0-2 (y compris vous-même). En cas de réussite, chaque cible élimine 2 points de Fatigue + 1 par succès bonus. Vous pouvez dépenser ☼ pour prendre pour cible un personnage supplémentaire par ☼. Vous ne pouvez utiliser cette technique sur un même personnage qu'une fois par scène.



TORNADE

Au prix d'une action d'Attaque, vous pouvez effectuer un **test de Théologie (Air) ND 3** qui prend pour cible tous les personnages situés à portée 2-3. En cas de réussite, chaque cible subit 2 points de dégâts. Vous pouvez dépenser ☼☼ pour protéger 1 personnage de ces effets.



Explorez l'Empire d'Émeraude avec Isawa Aki !

Ce personnage est idéal si vous souhaitez :

- ✿ incarner un expert en invocation des esprits, qui vous confèrent des pouvoirs élémentaires ;
- ✿ faire partie d'un clan centré sur l'harmonie et la religion ;
- ✿ régler vos problèmes grâce à votre ingéniosité et à votre passion.

En revanche, Isawa Aki ne convient pas si vous souhaitez jouer un personnage qui excelle en diplomatie et dans l'usage des armes, ou qui recourt au potentiel du *ki* pour maîtriser les arts martiaux.

L'histoire d'Isawa Aki

Très tôt, Aki a démontré un talent surprenant pour communiquer avec les *kamis*, les esprits de la nature de Rokugan. Elle fut rapidement prise en apprentissage par Isawa Juriko, puissante *shugenja* considérée par certains comme la prochaine Maîtresse du Feu. Aki s'immergea dans ses études avec passion, trouvant en son mentor une alliée au caractère semblable au sien. Bientôt, Aki se mit à contribuer au travail de Juriko, pressant la *shugenja* plus âgée de pousser toujours plus loin ses recherches sur les *kamis* afin de mieux les comprendre.

Malheureusement, il y eut un accident et Juriko périt dans un terrible incendie. Depuis lors, Aki n'a plus de mentor ; elle poursuit ses études toute seule dans les temples et les bibliothèques de la famille Isawa. Là, elle s'est renseignée sur la secte hérétique de la Terre Parfaite : elle croit dur comme fer que ses enseignements illusoire prônant l'égalité sont dangereux et ne peuvent que mener l'Empire d'Émeraude à sa perte.

À présent, Aki est prête à passer les épreuves du *gempuku* et à devenir une *samouraï* à part entière. Comme on pouvait s'y attendre étant donné ses incroyables dons, le Clan du Phénix a choisi Aki pour voyager jusqu'à Tsuma et participer au Championnat de Topaze. Elle est convaincue que le destin qui l'attend n'a rien à voir avec celui de Juriko. Bientôt, Aki rattrapera sa défunte maîtresse, puis elle la dépassera. Devenir Championne de Topaze n'est que la première étape.