

Identité

Yasuki Toru

Nom du personnage

Nom du joueur

Crabe Yasuki

Clan **Marchand Yasuki** Famille **2**

École Rang d'école

Courtisan

Rôles



37 45 35
Honneur Gloire Statut

Ninjō : faire payer le Clan de la Grue pour ce qu'il a fait subir à votre famille des siècles auparavant, et parce qu'il refuse toujours d'honorer votre droit sur vos terres ancestrales

Giri : conclure un accord commercial pour échanger des ressources capitales contre l'accès à une nouvelle mine de jade située près de Toshi Ranbo

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	
Composition	⬡
Stylisme	
Forge	⬡

Surpasser un adversaire

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

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	⬡⬡
Gouvernement	⬡
Médecine	⬡⬡
Sentiments	⬡
Théologie	

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	⬡
Courtoisie	⬡
Jeux	⬡⬡
Représentations	⬡

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	⬡⬡⬡
Travail manuel	
Navigation	
Magouilles	⬡
Survie	⬡

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innover
- Échanger
- Subsister

Titres

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

Ouïe exceptionnelle (Air) : vous pouvez jauger votre environnement uniquement à l'oreille. Même dans les ténèbres, vous localisez avec précision les individus et les objets en déplacement à proximité.

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

Ennemi juré – famille Doji du Clan de la Grue (Terre) : la famille qui vous empêche de récupérer vos terres ancestrales !

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

Voyages (Eau) : les coutumes étrangères ne vous perturbent pas, vous aimez voyager et découvrir des nouveautés.

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

Phobie – chevaux (Eau) : la peur que vous inspire ces créatures énormes, déplaisantes et puantes vous paralyse. Leur présence vous inquiète, et vous cherchez probablement une excuse pour vous en aller.

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Se comporte comme « un vieil étourdi » mais reste particulièrement vif d'esprit

Glousse légèrement même s'il n'y a rien de drôle

Obsédé par sa pipe préférée

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL NOTES

NOM DES AUTRES PERSONNAGES	RANG SOCIAL	NOTES

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE

Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

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

POSTURE DE L'EAU :

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

POSTURE DU VIDE :

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



POSTURE DE L'AIR :

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

POSTURE DU FEU :

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

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

8	
---	--

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

12	
----	--

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

3

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

3

POINTS DE VIDE

2	1
---	---

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

Forme	⬠
Arts martiaux (distance)	⬠
Tactique	⬠

Ouïe exceptionnelle

Ennemi juré (famille Doji)

Voyages

Phobie (chevaux)

Avantages & Désavantages

États

Capacités d'école

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

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

La voie de la Carpe : au prix d'une activité de temps mort et si vous avez accès à un marché, vous pouvez acquérir des objets. Leur nombre sera compris entre 1 et votre rang d'école, et leur rareté inférieure ou égale à 4. Vous pouvez à la place acquérir un seul objet dont la rareté est inférieure ou égale à 4 plus votre rang d'école [2] (sa rareté ne peut donc pas dépasser 6).

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROUSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Yumi (Arc)	5/3	2-5	—
Wakizashi (sabre court)	3/5 (DGR 7 si manié à 2 mains)	0-1	Acéré, Cérémoniel

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tenue ordinaire	Physique (1)	Ordinaire
Armure dissimulée	Physique (2)	Discret
Tenue de cérémonie	Physique (1)	Cérémoniel, Magnifique

Tenues

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

KATA ✂
 KIHŌ 🌀
 INVOCATIONS 📖
 RITUELS 🕯
 SHŪJI 🗡
 MAHŌ 🙌
 NINJUTSU 🌪

Affluents du négoce : une fois par scène et au prix d'une action de Manipulation et de Soutien, effectuez un test de Commerce (Eau) ND 1 pour établir que vous vous êtes procuré un certain objet auparavant. En cas de réussite, vous disposez automatiquement d'un cadeau d'une rareté inférieure ou égale à 1, plus 1 par succès bonus. Vous n'êtes pas dispensé de payer l'objet.

♨+ : réduisez le prix à payer pour l'objet d'un quart par ♨ dépensé ainsi. Vous devez payer au minimum un quart du prix initial.

Vêtements de voyage, couteau, carquois de flèches, nécessaire de calligraphie, sac de voyage, rouleaux de registres commerciaux.

Équipement

Techniques (nouvelles ♨)

Le fardeau du devoir : lorsque vous effectuez un test de compétence sociale (Terre) prenant pour cible un personnage, vous pouvez dépenser ♨ comme suit :

♨ de la Terre : découvrez l'une des raisons pour lesquelles la cible a peur d'échouer dans la poursuite de son idéal en tant que samouraï.

♨ de la Terre : découvrez le giri de la cible.

KOKU	BU	ZENI
10		

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

Notes

Identité

Kakita Hikaru

Nom du personnage

Nom du joueur

Grue *Kakita*

Clan Famille

Duelliste Kakita *2*

École Rang d'école

Bushi, Artisan

Rôles



Honneur Gloire Statut

Ninjō : trouver un rival véritablement digne de votre maîtrise du sabre

Giri : vous assurer que Takashi se marie, afin qu'il maintienne l'influence du Clan de la Grue sur la vallée Dorée et qu'il dissipe les inquiétudes au sujet de son apparente faiblesse de caractère

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	○ ○
Composition	○
Stylisme	○
Forge	○

Surpasser un adversaire

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

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	○
Gouvernement	○
Médecine	
Sentiments	○
Théologie	

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	○
Courtoisie	○ ○
Jeux	○
Représentations	○

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	
Travail manuel	
Navigation	
Magouilles	
Survie	

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innové
- Échanger
- Subsister

Titres

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

Beauté fatale (Feu) : vous faites toujours bonne impression, et les PNJ se souviennent de votre nom et de votre visage après avoir interagi avec vous pendant au moins une scène (sauf si vous prenez la peine de vous déguiser).

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

Malédiction de Benten (Air) : les circonstances ruinent toujours vos efforts de séduction, et en général, on interprète de travers tous vos gestes destinés à attirer l'attention romantique d'autrui.

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

Contes (Terre) : vous vous souvenez de toutes les histoires qu'on vous a relatées, et des détails que d'autres auraient oubliés ou passés sous silence.

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

Perfectionnisme (Eau) : vous n'acceptez rien de moins que la perfection dans votre travail. Vous êtes réputé pour créer des œuvres de toute beauté, que vous écarterez pour des défauts insignifiants. Vous ne pouvez pas vous empêcher d'essayer d'améliorer un travail que vous trouvez imparfait, même s'il faut pour cela informer une personne d'un statut supérieur au vôtre qu'elle a commis une erreur.

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Caresse sa longue et splendide chevelure d'un blanc immaculé quand il pense que personne ne le regarde

Ne peut s'empêcher de jauger toute personne qu'il rencontre comme un adversaire potentiel de duel

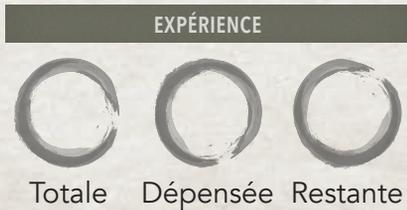
NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL NOTES

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit



La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

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

POSTURE DE L'EAU :

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

POSTURE DU VIDE :

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



POSTURE DE L'AIR :

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

POSTURE DU FEU :

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

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

10

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

6

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

6

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

2 1

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

Forme	<input type="checkbox"/>
Arts martiaux (distance)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Méditation	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Tactique	<input type="checkbox"/>

Beauté fatale	Malédiction de Benten
Contes	Perfectionnisme

Avantages & Désavantages

États

Capacités d'école

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

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

La voie de la Grue : une fois par round, vous pouvez ajouter ou retirer à la gravité d'un coup critique que vous venez d'infliger un nombre inférieur ou égal à votre rang d'école [2].

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Katana	4/5 (DGR 7 si manié à 2 mains)	1	Acéré, Cérémoniel
Wakizashi (sabre court)	3/5 (DGR 7 si manié à 2 mains)	0-1	Acéré, Cérémoniel

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tunique magnifique	Physique (1)	Ordinaire
Tenue de cérémonie	Physique (1)	Cérémoniel, Magnifique

Tenues

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

KATA ✨
 KIHŌ 🌀
 INVOCATIONS ✨
 RITUELS ✨
 SHŪJI ✨
 MAHŌ 🌀
 NINJUTSU ✨

Attaque de iaijutsu (lame ascendante) : au prix d'une action d'Attaque à l'aide d'une arme Acérée rengainée, effectuez un **test d'Arts martiaux (corps à corps)** visant un personnage à portée 0-1. Le ND de ce test est égal à la Vigilance de la cible. Vous tirez et apprêtez immédiatement à une prise à une main l'arme rengainée. En cas de réussite, vous infligez à la cible un nombre de points de dégâts physiques égal à la Dangerosité de l'arme. La cible ne peut pas se défendre contre ces dégâts si elle est Compromise.

🌀 : apprêtez immédiatement une autre arme Acérée rengainée.

Distraction sensationnelle : lorsque vous effectuez un test de compétence sociale (Feu) prenant pour cible un ou plusieurs personnages, vous pouvez dépenser ✨ comme suit :

🌀+ du Feu : lorsqu'elle interagit avec d'autres personnages, la cible réduit sa Vigilance de 1 par ✨ dépensé ainsi. Lorsqu'elle interagit avec vous, la cible augmente sa Vigilance de 1 par ✨ dépensé de cette façon. Cet effet persiste jusqu'à la fin de la scène.

Vêtements de voyage, sac de voyage, un suivant ou un poney rokugani.

KOKU	BU	ZENI
7 <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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

Équipement

Techniques (nouvelles 🌀)

Notes

Identité

Kitsuki Sora

Nom du personnage

Nom du joueur

Dragon Kitsuki

Clan *Famille*
Enquêteur Kitsuki 2

École Rang d'école

Courtisan, Bushi

Rôles



55 45 35

Honneur Gloire Statut

Ninjō : découvrir la vérité sur le meurtre de Retsu et en tirer avantage pour le Clan du Dragon

Giri : en tant que diplomate, vous assurez que le seigneur et la dame de Château Kyotei (quelle que soit leur allégeance) considèrent le Clan du Dragon comme un allié

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	
Composition	
Stylisme	
Forge	⬡

Surpasser un adversaire

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

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	
Gouvernement	⬡⬡
Médecine	⬡
Sentiments	⬡⬡⬡
Théologie	⬡

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	⬡
Courtoisie	
Jeux	
Représentations	⬡

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	⬡
Travail manuel	⬡
Navigation	
Magouilles	⬡⬡
Survie	⬡

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innover
- Échanger
- Subsister

Titres

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

Ambidextrie (Air) : comme vous n'avez pas de main directrice, vous pouvez compenser sans malus si votre main droite est blessée, voire amputée. Vous pouvez manier une arme ou agir de n'importe quelle main.

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

Réputation de tragédie (Vide) : vous êtes célèbre, mais pas pour les bonnes raisons. Les gens qui ne vous connaissent pas personnellement supposent toujours que ceux qui vous entourent périront ou connaîtront un sort funeste, même si vous survivez pour répandre votre malchance.

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

Histoire (Terre) : après une courte période consacrée à l'étude d'un objet, d'une structure ou d'un texte, vous pouvez déterminer l'époque dont il est issu et le contexte de sa création. Sinon, vous êtes certain qu'aucun chroniqueur de l'Empire d'Émeraude ne l'a jamais étudié.

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

Impatience (Terre) : vous avez du mal à vous contenir, et votre inconfort est manifeste quand vous êtes obligé d'attendre. Si vous avez le choix, vous préférez saisir une occasion plutôt que d'attendre le moment opportun, même si le fait de patienter réduirait les risques.

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIÈRES

Très méticuleux, notamment sur les scènes de crime
Caresse sa barbe lorsqu'il réfléchit

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL NOTES

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE

Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

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

POSTURE DE L'EAU :

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

POSTURE DU VIDE :

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



POSTURE DE L'AIR :

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

POSTURE DU FEU :

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

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

12

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

3

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

1

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

Forme	◡
Arts martiaux (distance)	◡◡
Méditation	◡
Tactique	◡

Ambidextrie	Réputation de tragédie
Histoire	Impatience

Avantages & Désavantages

États

Capacités d'école

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

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

La méthode Kitsuki : lorsque vous effectuez un test pour enquêter, vous pouvez considérer que le rang de la compétence utilisée, quelle qu'elle soit, est égal à votre rang d'école [2]. Si votre rang dans la compétence en question est supérieur ou égal à votre rang d'école, ou s'il est égal à 5, vous pouvez à la place ajouter 1 ■ gardé affichant ♨ au résultat.

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Jian (sabre droit)	5/3	0-1	—
Jitte (arme à une main dotée d'une griffe)	3/2	0	Discret, Entrave
Wakizashi (sabre court)	3/5 (DGR 7 si manié à 2 mains)	0-1	Acéré, Cérémoniel

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tenue ordinaire	Physique (1)	Ordinaire
Tenue de cérémonie	Physique (1)	Cérémoniel, Magnifique

Tenues

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

KATA ✂
 KIHŌ ✋
 INVOCATIONS ✨
 RITUELS ✨
 SHŪJI ✂
 MAHŌ ✋
 NINJUTSU ✂

Offensive de la Terre : lorsque vous effectuez un test d'Arts martiaux (Corps à corps, Distance ou Mains nues) (Terre), vous pouvez dépenser ♨ comme suit :

♨+ de la Terre : jusqu'au début de votre prochain tour, augmentez votre Résistance physique de 1 point par ♨ dépensé ainsi.

Vêtements de voyage, couteau, nécessaire de calligraphie, sac de voyage, journal d'observations.

Équipement

KOKU	BU	ZENI
6		

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

Techniques (nouvelles ♨)

La vérité derrière l'écran de fumée : lorsque vous effectuez un test de compétence savante (Feu) destiné à évaluer le récit d'un personnage, vous pouvez dépenser ♨ comme suit :

♨ du Feu : si le récit du personnage repose sur un postulat spécifique, vous repérez ce dernier et déduisez la marche à suivre pour l'avérer ou le démentir.

Notes

Identité

Kitsu Kohaku

Nom du personnage

Nom du joueur

Lion Kitsu

Clan Famille
Médium Kitsu 2

École Rang d'école

Shugenja

Rôles



Honneur Gloire Statut

Ninjō : découvrir ce qui est arrivé au corps de votre oncle, car le Clan de la Grue ne l'a jamais restitué après que la famille Tsume a massacré tout le monde et conquis le château

Giri : mettre un terme définitif au cycle de haine engendré par la confusion spirituelle qui règne sur la vallée Dorée depuis que le Clan de la Grue a conquis cette dernière par les armes

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	⬡
Composition	⬡
Stylisme	⬡
Forge	

Surpasser un adversaire

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

Connaitre ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	⬡
Gouvernement	⬡
Médecine	⬡
Sentiments	⬡⬡
Théologie	⬡⬡⬡

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	⬡
Courtoisie	
Jeux	⬡⬡
Représentations	

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	
Travail manuel	
Navigation	
Magouilles	
Survie	⬡

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innover
- Échanger
- Subsister

Titres

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

Bénédictio de Bishamon (Eau) : vous récupérez de l'épuisement physique deux fois plus vite que les autres.

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

Hanté (Vide) : il vous semble apercevoir l'esprit de votre oncle, Goseki Yobuhito, partout où vous allez. Il vous demande sans cesse de venger son seigneur Damasu Kojima, tué par la famille Tsume.

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

Pinceau (Air) : vous pouvez identifier le style caractéristique de nombreuses écoles et de différents artistes, ainsi que les sujets et les techniques courantes.

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

Superstition (Vide) : lorsque vous êtes confrontée au surnaturel, vous devenez visiblement très agitée et vous essayez de quitter les lieux, d'apaiser l'esprit ou le phénomène en question, ou d'acquérir une protection surnaturelle quelconque.

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

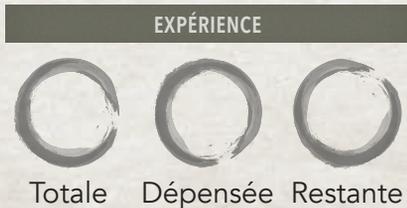
Extrêmement pâle et n'apprécie pas la lumière directe du soleil

N'aime pas toucher autrui

Avantages et désavantages

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit



La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Relations

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

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

POSTURE DE L'EAU :

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

POSTURE DU VIDE :

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



POSTURE DE L'AIR :

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

POSTURE DU FEU :

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

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

6

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

3

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

3

POINTS DE VIDE

3 2

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

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

Bénédictio de Bishamon	Hanté
Pinceau	Superstition

Avantages & Désavantages

États

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

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

Sagesse des ancêtres : une fois par scène et au prix d'une action, vous pouvez effectuer un **test de Théologie (Vide) ND 2** pour invoquer l'esprit d'un ancêtre afin qu'il vous aide et guide votre main. Choisissez un nombre de compétences inférieur ou égal à votre rang d'école [2] : sur tous vos tests utilisant ces compétences, lancez 1 ◡ supplémentaire et gardez 1 dé supplémentaire (quel qu'en soit le type). Cet effet persiste jusqu'à la fin de la scène.

Capacités d'école

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Bō (bâton)	6/2	1-2	Ordinaire
Wakizashi (sabre court)	3/5 (DGR 7 si manié à 2 mains)	0-1	Acéré, Cérémoniel

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tunique sanctifiée	Physique (1), Surnaturelle (3)	Cérémoniel
Tenue de cérémonie	Physique (1)	Cérémoniel, Magnifique

Tenues

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

KATA ✂
 KIHŌ 🌀
 INVOCATIONS 📖
 RITUELS 🕊
 SHŪJI 🗡
 MAHŌ 🙌
 NINJUTSU 🌟

Voie de la sérénité : au prix d'une action de Soutien, effectuez un **test de Théologie (Eau) ND 2** sur vous-même ou un autre personnage situé à portée 0-2. En cas de réussite, votre cible élimine un nombre de points de Fatigue égal à votre anneau de l'Eau, plus 1 par succès bonus (une fois par scène et par cible).

♣ de l'Eau : éliminez l'état En sang, Hébété, Désorienté ou Légèrement blessé chez la cible.

♣ de l'Eau : votre cible élimine aussi un nombre de points de Conflit égal à vos succès bonus.

Vêtements de voyage, sacoche à parchemins, sac de voyage.

Équipement

KOKU 4 BU ZENI

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

Techniques (nouvelles ♣)

Communier avec les esprits : au prix d'une activité de temps mort ou d'une action de Soutien, effectuez un **test de Théologie ND 1** pour solliciter l'aide des esprits liés à l'élément que vous avez utilisé. En cas de réussite, vous bénéficiez de l'une des bénédictions suivantes octroyées par le ou les esprits que vous avez contactés : **Ressentir les kamis :** détectez tous les esprits et les utilisations de leur magie par les shugenja sur un nombre de niveaux de portée égal à votre valeur dans l'anneau utilisé, plus 1 par succès bonus.

Connaissance spirituelle : les esprits vous révèlent une information liée à la zone.

♣ : réduisez de 1 le ND de votre prochain test pour appeler à l'aide un kami ou un être surnaturel de l'élément concerné, ou pour interagir avec celui-ci.

Notes

Identité

Kaito Natsuyuki

Nom du personnage

Nom du joueur

Phénix Kaito

Clan Famille

Gardien de sanctuaire Kaito 2

École Rang d'école

Moine

Rôles



45 30 35

Honneur Gloire Statut

Ninjō : prouver aux membres des autres clans majeurs — et à vous-même — que les Kaito sont aussi dignes de leur statut que n'importe quelle autre grande famille

Giri : enquêter sur les origines possibles du déséquilibre élémentaire dans la vallée Dorée, qui pourrait être dû à des kamis mécontents ou des fantômes tourmentés, et les aider à se calmer.

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	◻
Composition	
Stylisme	◻
Forge	◻

Surpasser un adversaire

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

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	
Gouvernement	
Médecine	◻
Sentiments	◻
Théologie	◻◻

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	
Courtoisie	◻
Jeux	
Représentations	◻

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	
Travail manuel	◻
Navigation	
Magouilles	
Survie	◻◻

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innové
- Échanger
- Subsister

Titres

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

Sixième sens (Vide) : vous sentez instinctivement la présence des créatures surnaturelles. Vous pouvez ressentir les esprits et les entités similaires même s'ils ont choisi de ne pas se montrer. Vous aurez un mauvais pressentiment face à des êtres aux intentions maléfiques, et une impression neutre si ces créatures ne font que vaquer à leurs occupations habituelles.

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

Franc-parler (Air) : vous éprouvez des difficultés à exprimer les choses avec tact, et vous ne saisissez pas les insinuations et les implications dans les propos d'autrui, sauf si on vous les fait clairement remarquer.

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

Saké (Eau) : vous pouvez identifier les différents crus régionaux du saké et des eaux-de-vie. Vous disposez de vastes connaissances sur les divers procédés de brassage. Vous devez consommer deux fois plus d'alcool que les autres pour vous enivrer.

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

Cœur tendre (Feu) : si on vous donne le choix entre tuer quelqu'un et faire preuve de pitié, vous choisissez toujours d'épargner la vie, même si cela va à l'encontre de vos intérêts.

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Arbore une longue cicatrice sur un bras, mais refuse d'en parler

Porte sa chevelure en un sévère chignon, et est obsédé par la perfection de ce dernier

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL NOTES

NOM DES AUTRES PERSONNAGES	RANG SOCIAL	NOTES

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE

Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

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

POSTURE DE L'EAU :

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

POSTURE DU VIDE :

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



POSTURE DE L'AIR :

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

POSTURE DU FEU :

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

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

6

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

8

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

5

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

3

POINTS DE VIDE

2

MAXIMUM

1

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

Forme	⬡
Arts martiaux (corps à corps)	⬡
Arts martiaux (distance)	⬡⬡⬡
Méditation	⬡⬡
Tactique	⬡

Sixième sens	Franc-parler
Saké	Cœur tendre

Avantages & Désavantages

États

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

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

Flèches sacrées : au prix d'une action, vous pouvez améliorer l'une de vos flèches en adressant une prière aux kamis. Effectuez le test pour activer une invocation que vous connaissez, en retirant votre rang d'école [2] au ND, et notez le résultat. La flèche déclenche l'invocation à l'endroit où elle atterrit après que vous l'avez décochée. Elle reste imprégnée du pouvoir de l'invocation jusqu'à la fin de la scène.

Capacités d'école

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROUSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Yumi (arc)	5/3	2-5	Ordinaire
Wakizashi (sabre court)	3/5 (DGR 7 si manié à 2 mains)	0-1	Acéré, Cérémoniel

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tunique sanctifiée	Physique (1), Surnaturelle (3)	Cérémoniel
Tenue de cérémonie	Physique (1)	Cérémoniel, Magnifique

Tenues

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

KATA ⚔ KIHŌ ⚡ INVOCATIONS ⚡ RITUELS ⚡ SHŪJI ⚡
 MAHŌ ⚡ NINJUTSU ⚡

Tornado : au prix d'une action d'Attaque, effectuez un **test de Théologie (Air) ND 3** prenant pour cible tous les personnages situés à portée 2-3. En cas de réussite, de puissantes rafales frappent toutes les cibles. Chacune d'elles subit un nombre de points de dégâts surnaturels égal à la valeur de votre anneau de l'Air et doit résister avec un **test de Force (Terre 5, Feu 2) ND 4** pour éviter de subir l'état Désorienté.

⚡ de l'Air : chaque cible qui échoue à son test de résistance (Forme) est également éloignée de vous de 1 niveau de portée par ⚡ dépensé de cette façon.

Précision du faucon : lorsque vous effectuez un test d'Arts martiaux (Distance), vous pouvez dépenser ⚡ comme suit :

⚡+ : la portée de l'arme augmente de 1 niveau par ⚡ dépensé ainsi, jusqu'à un niveau de portée maximal de 6.

Carquois de flèches, couteau, sacoche à parchemins, sac de voyage.

KOKU	BU	ZENI
4		

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

Équipement

Techniques (nouvelles ⚡)

Notes

Identité

Bayushi Hibiki

Nom du personnage

Nom du joueur

Scorpion Bayushi

Clan Famille

Manipulateur Bayushi 2

École Rang d'école

Courtisan

Rôles



32

Honneur

40

Gloire

35

Statut

Ninjō : toujours sentir que vous contrôlez la situation ; peu importe l'issue, tant que vous savez que vous avez orchestré les événements et vous êtes montré plus malin que vos rivaux

Giri : découvrir les agents du Clan du Scorpion que les rivaux de votre seigneur ont envoyés et déterminer leurs objectifs. Les arrêter s'ils représentent une menace pour votre clan

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	⬡
Composition	⬡⬡
Stylisme	⬡
Forge	

Surpasser un adversaire

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

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	⬡
Gouvernement	⬡
Médecine	⬡
Sentiments	⬡
Théologie	

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	
Courtoisie	⬡⬡⬡
Jeux	
Représentations	⬡

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	
Travail manuel	
Navigation	
Magouilles	⬡⬡
Survie	

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innover
- Échanger
- Subsister

Titres

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

Réflexes fulgurants (Feu) : au début de chaque scène, vous pouvez toujours attraper un objet à portée de main ou le repositionner à quelques pas de son emplacement initial. Le MJ est seul juge de ce que vous pouvez préparer de la sorte et de la distance que vous pouvez couvrir avant la suite de la scène.

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

Maladie incurable (Terre) : de temps en temps, si vous exigez trop de vous-même, vous êtes victime de crises particulièrement violentes qui restreignent vos activités pendant quelques instants.

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

Provocation (Feu) : vous pouvez toujours identifier un point sensible chez quelqu'un, mais vous ne savez pas si votre interlocuteur prendra votre remarque comme une plaisanterie un peu agressive ou une grave insulte.

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

Peur de la mort (Terre) : vous ne pouvez pas choisir de mourir ou de sacrifier votre vie de votre propre chef (même s'il s'agit de faire seppuku quand l'honneur l'exige). S'il existe une chance pour que vous restiez en vie, vous devez toujours la saisir.

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

- Fredonne des chansons enfantines en marchant
- Déteste l'extérieur, et en particulier les étendues sauvages

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL NOTES

NOM DES AUTRES PERSONNAGES	RANG SOCIAL	NOTES

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE

Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

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

POSTURE DE L'EAU :

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

POSTURE DU VIDE :

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



POSTURE DE L'AIR :

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

POSTURE DU FEU :

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

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

6

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

6

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

3

POINTS DE VIDE

2

MAXIMUM

1

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

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

Réflexes fulgurants

Maladie incurable

Provocation

Peur de la mort

Avantages & Désavantages

États

Capacités d'école

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

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

La faiblesse est ma force : lorsque vous exploitez le désavantage d'une cible (cf. Retourner les avantages et les désavantages, page 100) dans le cadre d'une action de Manipulation, vous n'avez pas besoin de dépenser de point de Vide, et vous pouvez relancer un nombre de dés supplémentaires égal à votre rang d'école [2].

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi (sabre court)	3/5 (DGR 7 si manié à 2 mains)	0-1	Acéré, Cérémoniel
Shuriken	2/4	0	Discret
Shuriken (lancé)	2/4	1-3	Discret

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tenue ordinaire	Physique (1)	Ordinaire
Armure dissimulée	Physique (2)	Discret
Tenue de cérémonie	Physique (1)	Cérémoniel, Magnifique

Tenues

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

KATA ⚔ KIHŌ ⚡ INVOCATIONS ⚡ RITUELS ⚡ SHŪJI ⚡
 MAHŌ ⚡ NINJUTSU ⚡

Raid éclair : une fois par scène, au prix d'une action d'Attaque et de Déplacement, effectuez un **test de Commandement (Feu) ND 3** prenant pour cible autant de personnages que vous le souhaitez. En cas de réussite, au début du prochain round, chaque personnage ajoute votre anneau du Feu à son initiative, plus 1 par succès bonus.

⚡ du Feu : effectuez immédiatement une action Frapper (cf. page 260).

Disparition : lorsque vous effectuez un test d'initiative ou d'Attaque à l'aide de l'anneau de l'Air, vous pouvez dépenser ⚡ comme suit :

⚡ : si vous vous trouvez en terrain Voilé, au milieu d'une foule ou dissimulé aux regards d'une façon ou d'une autre, vous disparaissiez du champ de vision d'un personnage doté d'une Vigilance inférieure ou égale à vos rangs en Magouilles.

Vêtements de voyage, nécessaire de calligraphie, sac de voyage, shamisen (guitare à trois cordes).

KOKU	BU	ZENI
8		

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

Équipement

Techniques (nouvelles ⚡)

Notes

Identité

Utaku Azami

Nom du personnage

Nom du joueur

Licorne Utaku

Clan Famille
Vierge de bataille Utaku 2

École Rang d'école

Bushi

Rôles



Honneur Gloire Statut

Ninjō : alléger la souffrance des gens du peuple sans défense et des innocents. Ne pas permettre à la cruauté et à l'injustice de continuer à entraîner de la souffrance

Giri : vous assurer que le Clan de la Grue considère celui de la Licorne comme un allié, et améliorer les relations entre votre clan et celui du Phénix

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	
Composition	
Stylisme	◻
Forge	◻

Surpasser un adversaire

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

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	◻
Gouvernement	◻
Médecine	◻
Sentiments	◻
Théologie	

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	◻
Courtoisie	◻
Jeux	◻
Représentations	

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	
Travail manuel	◻
Navigation	
Magouilles	
Survie	◻◻◻

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innové
- Échanger
- Subsister

Titres

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

Animaux – Destrier (Terre) : votre cheval, Chikara, vous suit partout et se comporte en général comme votre fidèle compagnon. Vous pouvez le persuader de faire ce que vous voulez, mais il aura sans doute besoin de motivation (habituellement de la nourriture) pour accomplir des tâches difficiles.

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

Culture gaijin (Feu) : les personnes d'un statut supérieur ou égal au vôtre ont tendance à considérer au mieux que vous n'avez aucune éducation, et au pire que vous êtes un barbare. Les individus d'un statut inférieur réagissent quant à eux avec crainte.

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

Thé (Vide) : vous pouvez identifier les différents crus régionaux de thé. Vous disposez de vastes connaissances sur la préparation et le séchage de ses feuilles. Dans la nature, vous pouvez facilement vous procurer des éléments pour élaborer toutes sortes d'infusions rustiques.

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

Matérialisme (Vide) : vous êtes obsédée par les possessions matérielles, malgré ce que dit le Tao de Shinsei de telles attaches terrestres. Vous ne pouvez pas refuser les cadeaux d'une rareté supérieure ou égale à 3.

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Utilise parfois des phrases ou des mots gaijin

Adore l'extérieur et se sent mal à l'aise dans la foule

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL NOTES

NOM DES AUTRES PERSONNAGES	RANG SOCIAL	NOTES

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE



La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

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

POSTURE DE L'EAU :

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

POSTURE DU VIDE :

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



POSTURE DE L'AIR :

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

POSTURE DU FEU :

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

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

3

POINTS DE VIDE

2

MAXIMUM

1

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

Forme	□□
Arts martiaux (corps à corps)	□□
Arts martiaux (mains nues)	□
Tactique	□□

Animaux (destrier)

Culture gaijin

Thé

Matérialisme

Avantages & Désavantages

États

Capacités d'école

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

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

Charge héroïque : lorsque vous réussissez un test d'action d'Attaque, ajoutez au résultat un nombre de succès bonus égal au nombre de niveaux de portée que vous avez parcourus au cours de ce round, mais n'excédant pas votre rang d'école (2).

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Yari (lance)	5/3	2	Militaire
Cimeterre	4/5	0-1	Acéré, Solide
Wakizashi (sabre court)	3/5 (DGR 7 si manié à 2 mains)	0-1	Acéré, Cérémoniel

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tenue ordinaire	Physique (1)	Ordinaire
Armure laquée	Physique (4)	Cérémoniel, Encombrant, Militaire
Tenue de cérémonie	Physique (1)	Cérémoniel, Magnifique

Tenues

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

KATA ✂
 KIHŌ 🌀
 INVOCATIONS 📖
 RITUELS 🕯
 SHŪJI 🗡
 MAHŌ 🙌
 NINJUTSU 🌟

Évaluation honnête : au prix d'une action de Soutien, effectuez un **test de Courtoisie (Terre) ND 2** pour jauger les faiblesses d'un personnage. En cas de réussite, choisissez l'un des désavantages dont vous savez la cible pourvue. Celle-ci n'applique ce désavantage à aucun de ses tests jusqu'à la fin de la scène.

♨+ de la Terre : choisissez un désavantage supplémentaire par ♨ dépensé ainsi.
 ♨+ de la Terre : le ND du prochain test de compétence de la cible (au moyen de l'anneau auquel le désavantage est lié) est réduit de 2.

Vêtements de voyage, couteau, sac de voyage, destrier Utaku (Chikara).

Équipement

KOKU	BU	ZENI
6		

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

Techniques (nouvelles ♨)

Offensive de l'Air : lorsque vous effectuez un test d'Arts martiaux (Corps à corps, Distance ou Mains nues) (Air), vous pouvez dépenser ♨ comme suit :
 ♨+ de l'Air : réservez l'un des dés lancés, ainsi que 1 dé supplémentaire par ♨+ dépensés de cette façon. Les dés choisis sont temporairement abandonnés. Lorsque vous effectuez un autre test avec la même compétence avant la fin de votre prochain tour, vous avez la possibilité de lancer un ■ de moins par ■ préalablement réservé, ainsi qu'un □ par □ réservé, afin de les remplacer par les dés réservés lors de votre lancer précédent. Ces dés sont considérés comme des dés lancés, mais on les ajoute au résultat en les positionnant sur le résultat qu'ils affichaient lorsqu'ils ont été réservés.

Notes