

Ide Yuina

Nom du personnage

Nom du joueur

Licorne Ide

Clan Famille

Négociant Ide 1

École Rang d'école

Courtisan

Rôle



45

Honneur

40

Gloire

30

Statut

Ninjō : Protéger votre amie Higushi, même si cela implique de la convaincre de cesser d'écrire pour lui éviter de se mettre en danger. En effet, elle prend de plus en plus de risques dans l'objectif de parfaire ses ouvrages.

Giri : Protéger Higushi, son identité secrète et sa capacité à écrire, car ses ouvrages représentent une manne financière pour votre seigneur.

Portrait de votre personnage

Créer ou réparer une œuvre d'art

Surpasser un adversaire

Connaître ou récolter des informations

Influencer autrui

Acquérir ou utiliser des ressources

Notes importantes

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique

Composition

Stylisme

Forge

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme

Arts martiaux (corps à corps)

Arts martiaux (distance)

Arts martiaux (mains nues)

Méditation

Tactique

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture

Gouvernement

Médecine

Sentiments

Théologie

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement

Courtoisie

Jeux

Représentations

COMP. 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.

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

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).

Timidité (Feu) : Vous êtes extrêmement timide, et vous avez du mal à défendre votre point de vue. Vous ne pouvez pas interrompre les gens d'un statut supérieur au vôtre, et vous avez beaucoup de mal à vous affirmer, même face à des personnes d'un statut inférieur.

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Vous parlez souvent à votre jument, Miki, comme s'il 'agissait d'un être humain. Et vous avez la fâcheuse habitude de marmonner à son intention même lorsqu'elle n'est pas là.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL

EXPÉRIENCE

Succès

Succès explosif

Aubaine

Conflit



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 ni nécessiter de test ni être du même type que 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)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

3

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

1

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

Arts martiaux (distance)



Pinceau (Air), Passion

Timidité (Feu), Défaillance

Avantages et 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)

Vendeur d'étranges articles (capacité d'école) : Ignorez la propriété d'équipement Interdit quand vous achetez ou gérez des objets. Lorsque vous acquérez, vendez ou offrez un objet, vous pouvez ajouter ou soustraire votre rang d'école à sa rareté.

Techniques

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES



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. D'un point de vue narratif, on considère que vous avez récupéré l'objet en question la dernière fois que vous en avez eu l'occasion (ou vous avez envoyé un domestique pour s'en charger), mais que vous ne le révélez que maintenant. 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.

✨+ **de l'Eau :** réduisez le prix à payer pour l'objet d'un quart par ✨ dépensé de cette façon (vous devez payer au minimum un quart du prix initial).

Sous la surface : Lorsque vous effectuez un test de compétence sociale (Eau) visant un personnage, vous pouvez dépenser ✨ comme suit :

✨ **de l'Eau :** vous découvrez un objet convoité par votre cible ou une expérience qu'elle désire ardemment vivre.

✨✨ **de l'Eau :** vous découvrez le ninjō de la cible (cf. page 38).

Ouverture feinte : Au prix d'une action de Déplacement et de Manipulation, effectuez un test de Représentations (Air) prenant pour cible un personnage qui vous observe. Le ND est égal à la Vigilance de la cible. Cette technique ne peut être utilisée que lors des escarmouches et des batailles rangées. En cas de réussite, le ND de vos prochains tests d'Attaque contre chaque cible (ou son unité dans le cas d'une bataille rangée) diminue de 1, plus 1 par succès bonus. Cet effet persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

✨+ **de l'Air :** choisissez une cible supplémentaire dotée d'une Vigilance inférieure ou égale à celle de la première par ✨ dépensé de cette façon.

✨✨ **de l'Air :** lors d'une bataille rangée, augmentez le ND des tests d'Attaque ciblant votre unité de 1 point, plus 1 par ✨✨ dépensés de cette façon.

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi (sabre court)	3 / (5/7)	0-1	Acéré, Cérémoniel
Yumi (arc)	5 / (3)	2-5	—

Armement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	Résistance physique 2	Ordinaire, Solide, Subtil

Tenues

Carquois de flèches, nécessaire de calligraphie, sac de voyage, cheval de guerre du Clan de la Licorne (Miki), journal.

Équipement

KOKU

4

BU

3

ZENI

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

Iuchi Minoru

Nom du personnage

Nom du joueur

Licorne Iuchi

Clan Famille

Maître du meishōdō Iuchi 1

École Rang d'école

Shugenja, Artisan

Rôle



40

Honneur

40

Gloire

30

Statut

Ninjō : Le mépris du reste de l'Empire pour le meishōdō vous a rendu amer, et vous cherchez désespérément à prouver que l'art de sceller des esprits dans des talismans est aussi respectueux pour les kamis que les autres pratiques spirituelles.

Giri : Votre devoir sacré envers votre clan, votre famille et votre seigneur consiste avant tout à représenter le Clan de la Licorne avec intégrité et élégance, mais aussi à maintenir l'équilibre précaire entre les esprits et les humains.

Portrait de votre personnage

Créer ou réparer une œuvre d'art

Surpasser un adversaire

Connaître ou récolter des informations

Influencer autrui

Acquérir ou utiliser des ressources

Notes importantes

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique

Composition

Stylisme

Forge

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme

Arts martiaux (corps à corps)

Arts martiaux (distance)

Arts martiaux (mains nues)

Méditation

Tactique

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture

Gouvernement

Médecine

Sentiments

Théologie

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement

Courtoisie

Jeux

Représentations

COMP. 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.

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

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

Générosité (Eau) : Vous savez toujours quel cadeau destiner à une personne précise ; le présent ne risque jamais de l'offenser ni de l'insulter publiquement.

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).

Mégalomanie (Vide) : Vous pensez être destiné à accomplir de grandes choses et rien ne vous écartera de cet objectif. Vous devez saisir la moindre occasion d'accroître votre gloire.

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Vous aimez ressentir la texture des objets qui vous entourent, des délicates tasses de thé aux élégantes étoffes des tenues de vos interlocuteurs... Vous ne touchez jamais sans demander, mais il vous est très difficile de résister face à un objet sans prétentions ou laissé sans surveillance.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL

EXPÉRIENCE



Succès



Succès explosif



Aubaine



Conflit



Totale



Dépensée



Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

Kaeru Akiara

Nom du personnage

Nom du joueur

Kaeru
(anciennement
Akodo)

Anciennement Lion

Clan Famille

Ronin

1

École

Rang d'école

Bushi, Courtisan

Rôle



30

Honneur

44

Gloire

35

Statut

Ninjō : Vous regrettez profondément l'époque où vous combattiez aux côtés de vos conscripts du Clan du Lion. Vous avez envie de vous battre à chaque instant, parfois au détriment du bon sens.

Giri : Faire respecter la loi dans la cité de la Grenouille riche, et permettre qu'y règnent l'ordre et la prospérité pour votre famille d'adoption, les Kaeru.

Identité

Portrait de votre personnage

Notes importantes

Créer ou réparer une œuvre d'art

Surpasser un adversaire

Connaître ou récolter des informations

Influencer autrui

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique

Composition

Stylisme

□□

Forge

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme

Arts martiaux (corps à corps)

□

Arts martiaux (distance)

□

Arts martiaux (mains nues)

Méditation

Tactique

□

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture

Gouvernement

□

Médecine

Sentiments

Théologie

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement

□□

Courtoisie

□

Jeux

Représentations

COMP. 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.

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

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

Plaisanterie (Air) : Lorsque vous faites un commentaire déplacé sur une personne d'un statut inférieur ou égal au vôtre, elle le met sur le compte de votre nature facétieuse au lieu d'en être irritée ou attristée.

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 MANIES

Vous avez l'habitude de vous frotter le menton lorsque vous êtes inactif ou lorsque vous écoutez quelqu'un parler. Vous vous tenez toujours droit comme un soldat prêt à combattre, même si votre carrière de combattant a pris fin il y a bien longtemps.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL

EXPÉRIENCE



Succès



Succès explosif



Aubaine



Conflit



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 ni nécessiter de test ni être du même type que votre première action.

POSTURE DU VIDE :

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



POSTURE DE L'AIR :

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

POSTURE DU FEU :

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

Les postures ne s'appliquent que lors des confrontations.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

6

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

6

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

5

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

2

MAXIMUM

1

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

Arts martiaux (corps-à-corps)

⬠

Arts martiaux (distance)

⬠

Tactique

⬠

Commandement

⬠ ⬠

Plaisanterie (Air), Passion

Impatience (Terre), Défaillance

Avantages et 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)

L'école des vagues (capacité d'école) : Choisissez une compétence supplémentaire. Elle fait désormais partie intégrante de votre cursus dans la Voie du ronin expérimenté, pour tous les rangs. Chaque fois que vous gagnerez un rang d'école, choisissez une nouvelle compétence de cursus bonus de la même façon.

Lorsque vous effectuez un test avec l'une de vos compétences bonus, vous pouvez ignorer 1 symbole ♨.

Capacités d'école

Techniques

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES



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 de cette façon, jusqu'à un niveau de portée maximal de 6.

Style de l'averse de grêle : Lorsque vous effectuez un test d'Arts martiaux (Distance), vous pouvez dépenser ♨ comme suit :
♨+ : choisissez un personnage situé à portée 0-2 de votre cible par ♨ dépensé lors de ce test. Chaque personnage choisi reçoit un nombre de points de Conflit égal aux dégâts de base de votre arme.

Aimable plaisanterie : Lorsque vous effectuez un test de Commerce (Eau), de Courtoisie (Eau) ou de Représentations (Eau), vous pouvez dépenser ♨ comme suit :

♨+ de l'Eau : si vous avez sacrifié des points d'Honneur lors du test afin de prononcer une remarque offensante ou d'exalter les désirs les plus prosaïques de votre cible (l'avidité, la luxure, la paresse, etc.), re-gagnez 1 point d'Honneur par ♨ dépensé de cette façon (cf. Sacrifier des points d'attributs sociaux, à la page 37).

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGEROUSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Yari (lance)	5 / (3)	2	Militaire
Yumi (arc)	5 / (3)	2-5	—

Armement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	Résistance physique 2	Ordinaire, Solide, Subtil

Tenues

Carquois de flèches, livre de chevet.

Équipement

KOKU

2

BU

4

ZENI

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

Matsu Rin

Nom du personnage

Nom du joueur

Lion Matsu

Clan Famille

Berserker Matsu 1

École Rang d'école

Bushi

Rôle



55

Honneur

44

Gloire

35

Statut

Ninjō : Vous êtes une grande romantique et faites particulièrement preuve d'empathie envers les personnes blessées, apeurées ou amoureuses, qu'il s'agisse d'humains ou d'esprits.

Giri : Votre devoir envers votre clan est de retrouver l'autrice perdue et de protéger la cité de la Grenouille riche, tout en sauvant la face du Clan du Lion et du gouverneur Miya.

Identité

Portrait de votre personnage

Notes importantes

Créer ou réparer une œuvre d'art

Surpasser un adversaire

Connaître ou récolter des informations

Influencer autrui

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique
Composition
Stylisme
Forge

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

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

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture
Gouvernement
Médecine
Sentiments
Théologie

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement
Courtoisie
Jeux
Représentations

COMP. 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.

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

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

Casse-cou (Feu) : Vous pouvez risquer votre vie sans hésiter ni réfléchir, et ce, même si les conséquences possibles sont évidentes et désastreuses.

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).

Douloureuse honnêteté (Air) : Vous êtes tourmenté lorsque vous mentez ou que vous laissez passer un mensonge. Vous ne pouvez pas émettre d'affirmations que vous savez erronées. Si la politesse ou les circonstances l'exigent, vous pouvez toutefois énoncer des choses techniquement vraies impliquant des mensonges.

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

Vous appréciez les bijoux délicats et élégants, mais aussi les babioles, et vous avez souvent très envie d'investir dans des objets frivoles ou de donner votre avis sur ces derniers, en dépit de ce que peuvent en penser les autres samouraïs.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL

EXPÉRIENCE

Succès
 Succès explosif
 Aubaine
 Conflit

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 ni nécessiter de test ni être du même type que votre première action.

POSTURE DU VIDE :

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



POSTURE DE L'AIR :

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

POSTURE DU FEU :

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

Les postures ne s'appliquent que lors des confrontations.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

10

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

4

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

1

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

Forme

⬡⬡

Arts martiaux (corps-à-corps)

⬡

Arts martiaux (mains nues)

⬡

Tactique

⬡

Commandement

⬡

Avantages et 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)

Casse-cou (Feu), Passion

Douloureuse honnêteté (Air), Défaillance

La fureur de Matsu (capacité d'école) : Après avoir subi un coup critique ou tombé le masque, vous pouvez subir l'état Enragé afin d'éliminer un nombre de points de Fatigue égal à votre rang d'école.

Techniques

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES



Style des lames tournoyantes : Lorsque vous effectuez un test d'Arts martiaux (corps à corps ou mains nues), et à condition de disposer d'une seconde arme apprêtée que vous n'avez pas utilisée pour cette action d'Attaque, vous pouvez dépenser ♨ comme suit :

♨+ : pour activer cette technique, vous devez dépenser un nombre de ♨ égal à la Vigilance de la cible. Vous utilisez alors votre seconde arme apprêtée contre elle pour lui infliger un nombre de points de dégâts physiques égal à la valeur de dégâts de base de l'arme. Si la cible est Hébété, ajoutez votre rang dans la compétence utilisée pour ce test aux dégâts infligés.

Souffler sur les braises : Lorsque vous effectuez un test de compétence sociale (Feu) contre un ou plusieurs personnages, vous pouvez dépenser ♨ comme suit :

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

Rugissement de Sire Akodo : Une fois par session de jeu, au prix d'une action, effectuez un **test de Commandement (Vide) ND 1** prenant pour cible tous les personnages hostiles, sur un nombre de niveaux de portée égal à votre rang d'école. En cas de réussite, toutes vos cibles subissent l'état Hébété.

♨+ du Vide : après cette action, un allié situé à portée 0-3 par ♨+ dépensés de cette façon peut immédiatement effectuer l'action Frapper contre un personnage Hébété.

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi (saber court)	3 / (5/7)	0-1	Acéré, Cérémoniel
Nodachi (grand sabre)	5 / (6)	1-2	Acéré, Cérémoniel
Katana	4 / (5/7)	1	Acéré, Cérémoniel

Armement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Armure d'ashigaru	Résistance physique 3	Militaire

Tenues

Couteau, carquois de flèches, sac de voyage.

Équipement

KOKU

4

BU

3

ZENI

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

Tonbo Goro

Nom du personnage

Nom du joueur

Libellule Tonbo

Clan Famille

Grâce des esprits 1

École Rang d'école

Courtisan, Shugenja

Rôle



Honneur



Gloire



Statut

Ninjō : Vous souhaitez secrètement quitter la cité de la Grenouille riche et poursuivre des études spirituelles ailleurs, car votre poste actuel est oppressant et mentalement éprouvant.

Giri : Votre devoir sacré est de protéger le sanctuaire de la cité de la Grenouille riche et ses jardins en faisant tout ce que vous pouvez pour apaiser les esprits de la ville placés sous votre protection.

Identité

Portrait de votre personnage

Créer ou réparer une œuvre d'art

Surpasser un adversaire

Connaître ou récolter des informations

Influencer autrui

Acquérir ou utiliser des ressources

Notes importantes

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique

Composition

Stylisme

Forge

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme

Arts martiaux (corps à corps)

Arts martiaux (distance)

Arts martiaux (mains nues)

Méditation

Tactique

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture

Gouvernement

Médecine

Sentiments

Théologie

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement

Courtoisie

Jeux

Représentations

COMP. 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.

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

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, et vous vous sentez à l'aise même dans les environnements singuliers.

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

Il vous arrive très souvent de répéter ce que vos interlocuteurs vous disent. Bien que vous le fassiez pour indiquer que vous êtes attentif et que vous avez bien compris, cela peut agacer ou frustrer les personnes avec qui vous échangez.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL

EXPÉRIENCE

Succès

Succès explosif

Aubaine

Conflit



Totale



Dépensée



Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

POSTURE DE LA TERRE :
vos adversaires ne peuvent pas dépenser ♣ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :
effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut ni nécessiter de test ni être du même type que 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.

Attributs dérivés

ENDURANCE (Terre + Feu) x 2 : 6

SANG-FROID (Terre + Eau) x 2 : 8

ATTENTION (Air + Feu) : 4

VIGILANCE (Air + Eau) / 2 : 2

POINTS DE VIDE : 2 (MAXIMUM) / 1 (ACTUELS)

Capacités d'école

FATIGUE

CONFLIT

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)

Que les esprits montrent la voie (capacité d'école) : Une fois par scène, si vous échouez lors d'un test de compétence sociale, vous pouvez immédiatement effectuer un **test de Théologie ND 5**. Vous pouvez réduire le ND de ce test d'une valeur égale à votre rang d'école (jusqu'à un minimum de 1). En cas de réussite, vous pouvez changer tout ■ gardé sur ce test de compétence sociale pour qu'il affiche ♣.

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

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

Le domaine de Sujin : Au prix d'une action de Déplacement et de Manipulation, effectuez un **test de Théologie (Eau) ND 2** prenant pour cible une position située à portée 0-1 et qui comprend un plan d'eau. En cas de réussite, vous révélez une vision sur la surface de l'eau. Le plan d'eau visé représente l'image d'un autre plan d'eau de votre choix et de ses environs comme si vous le regardiez en vous trouvant sous la surface. Le second point d'eau doit être situé à portée 0-6 de la position ciblée, et l'invocateur doit connaître son existence et son emplacement pour pouvoir l'utiliser de cette façon.

Reflets de P'an Ku : Au prix d'une action de Manipulation, effectuez un **test de Théologie (Eau) ND 2** prenant pour cible un objet situé à portée 0-1. En cas de réussite, vous révélez toutes les propriétés de l'objet ciblé (son nom, son créateur, ses propriétés ordinaires et magiques, mais aussi les malédictions qui pèsent sur lui et les techniques scellées qu'il contient [cf. Nemuranai page 307]).

Cœur du Dragon de l'eau : Au prix d'une action de Soutien, effectuez un **test de Théologie (Eau) ND 3** prenant pour cible un personnage situé à portée 0-2. En cas de réussite, vous améliorez votre cible en lui conférant la fluidité spirituelle de l'eau. Elle gagne une Résistance surnaturelle égale à votre anneau de l'Eau et élimine 1 point de Fatigue à la fin de chaque round. Cet effet persiste pendant 1 round, plus 1 par succès bonus. Chaque cible ne peut être affectée par le Cœur du Dragon de l'eau qu'une seule fois par scène.

Rite de purification : Au prix d'une activité de temps mort, effectuez un **test de Théologie (Vide) ND 3** prenant pour cible un maximum de 5 personnages pour les débarrasser de tout poison de nature spirituelle avant qu'il ne se répande. Cette technique ne peut pas servir à retirer le désavantage Souillure de l'Outremonde une fois que celui-ci est installé. Elle peut cependant empêcher la contamination spirituelle de s'installer après qu'un personnage y a été exposé. En cas de réussite, éliminez l'état Tourmenté de la cible.

♣ du Vide : si au moins une de vos cibles est une créature Extérieure, vous découvrez cette information à la fin du rituel, mais vous ne savez pas à quelle cible elle s'applique.

♣+ du Vide : choisissez une cible supplémentaire par ♣ dépensé de cette façon.

♣+ du Vide : plutôt que des personnages, vous pouvez viser une zone qui englobe autant de niveaux de portée autour de vous que de ♣ dépensés de cette façon. Éliminez la propriété de terrain Profané de la zone. S'il s'agit d'un lieu réellement maudit dans lequel le mal a résidé pendant une longue période, la propriété de terrain Profané revient après une journée, plus 1 par succès bonus.

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** avec n'importe quel anneau pour solliciter l'aide des esprits liés à cet élément (ou dans le cas du Vide, en appeler aux défunts, tels que les esprits des ancêtres, et à d'autres puissances surnaturelles non élémentaires). En cas de réussite, vous bénéficiez d'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.

Cadeau élémentaire : le kami vous offre une petite quantité de l'élément utilisé. Par exemple, une prière à un kami de l'eau peut faire tomber une légère pluie pendant une courte période, ou vous permettre de trouver un ruisseau ou une source souterraine. Une prière adressée à un kami du Feu pourrait faire pleuvoir quelques étincelles, tandis qu'une autre à un kami de l'air peut faire naître un courant d'air. Adresser une supplique à un kami de la Terre vous permettra de trouver un gros rocher ou une petite parcelle de terre cultivable au beau milieu d'un terrain désolé. Formuler vos prières aux ancêtres peut vous permettre, en cas de nécessité, de retrouver un objet qui leur a appartenu.

Seuil infranchissable : Au prix d'une activité de temps mort, effectuez un **test de Théologie (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide) ND 2** prenant pour cible un seuil, un portail ou toute autre entrée situé à portée 0-1. En cas de réussite, un certain type d'entité se voit bannir l'entrée en fonction de l'anneau choisi, pendant 1 heure, plus 1 par succès bonus. Lorsqu'une entité du type concerné essaie d'entrer, elle doit résister à l'aide d'un **test de Méditation (Vide) ND 3** au risque d'être repoussée par la barrière spirituelle. Quel que soit le résultat de ce test, vous êtes immédiatement mis au courant de la tentative d'entrée (cf. page 213).

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.

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi (sabre court)	3 / (5/7)	0-1	Acéré, Cérémoniel
Ji (lance)	2 / (5)	2	Entraîne, Militaire

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Tunique sanctifiée	Résistance physique, Résistance surnaturelle 3	Cérémoniel

Sacoche à parchemins, nécessaire de calligraphie, liste d'observations, sac de voyage.

KOKU **BU** **ZENI**

1	4	6
---	---	---

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

Kitsuki Tsubasa

Nom du personnage

Nom du joueur

Dragon Kitsuki

Clan Famille

Enquêteur Kitsuki 1

École Rang d'école

Courtisan, Bushi

Rôle



45

Honneur

44

Gloire

30

Statut

Ninjō : Votre recherche de la vérité à chaque instant est absolue et peut parfois vous mettre dans des situations gênantes, voire dangereuses.

Giri : Votre devoir sacré consiste à chercher la vérité, mais aussi à respecter l'ordre social. Vous devez désamorcer toute situation qui pourrait mettre le Clan du Dragon dans l'embarras.

Identité

Portrait de votre personnage

Créer ou réparer une œuvre d'art

Surpasser un adversaire

Connaître ou récolter des informations

Influencer autrui

Acquérir ou utiliser des ressources

Notes importantes

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

Esthétique

Composition

Stylisme

Forge

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

Forme

Arts martiaux (corps à corps)

Arts martiaux (distance)

Arts martiaux (mains nues)

Méditation

Tactique

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

Culture

Gouvernement

Médecine

Sentiments

Théologie

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

Commandement

Courtoisie

Jeux

Représentations

COMP. 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.

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

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

Commérages (Air) : Au début de chaque scène, vous pouvez toujours identifier la personne qui détient les rumeurs les plus juteuses (à part vous, évidemment).

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

Vous avez l'habitude de terminer chacune de vos phrases par l'expression « enfin, je pense », même si ce n'est parfois pas approprié au propos. Vous ponctuez ces dires par un air perplexe pour donner l'impression que vous réfléchissez.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES RANG SOCIAL

EXPÉRIENCE

Succès

Succès explosif

Aubaine

Conflit

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 ni nécessiter de test ni être du même type que votre première action.

POSTURE DU VIDE :

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



POSTURE DE L'AIR :

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

POSTURE DU FEU :

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

Les postures ne s'appliquent que lors des confrontations.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

10

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

8

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

5

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

2

POINTS DE VIDE

1

MAXIMUM

1

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

Arts martiaux (corps-à-corps)

◇

Méditation

◇

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)

Commérages (Air), Passion

Perfectionnisme (Eau),
Défaillance

Avantages et désavantages

États

Capacités d'école

La méthode Kitsuki (capacité d'école) : Lorsque vous effectuez un test pour enquêter, vous pouvez considérer que le rang de la compétence utilisée (cf. L'art d'enquêter, page 170), quelle qu'elle soit, est égal à votre rang d'école. 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.

Techniques

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES



Évaluation tactique : Lorsque vous effectuez un test d'initiative, vous pouvez dépenser ♣ comme suit :

♣ **de l'Air :** choisissez un ennemi impliqué dans la confrontation. Prenez connaissance d'un de ses avantages (de son choix) et de sa valeur de Résistance physique ou surnaturelle (selon votre préférence).

♣ **de la Terre :** choisissez un personnage impliqué dans la confrontation. Celui-ci n'applique aucun de ses désavantages aux tests qu'il effectue jusqu'à la fin de son premier tour.

♣ **de l'Eau :** choisissez un terrain de la scène (cf. Terrain, à la page 267). Jusqu'au début de votre premier tour, celui-ci présente la propriété Voilé lors des tests d'Attaque contre vous ou vos alliés.

♣ **du Feu :** choisissez un personnage impliqué dans la confrontation et l'un des avantages que vous savez qu'il possède. Jusqu'à la fin de son premier tour, cet avantage est appliqué à chacun de ses tests.

Sous la surface : Lorsque vous effectuez un test de compétence sociale (Eau) visant un personnage, vous pouvez dépenser ♣ comme suit :

♣ **de l'Eau :** vous découvrez un objet convoité par votre cible ou une expérience qu'elle désire ardemment vivre.

♣♣ **de l'Eau :** vous découvrez le ninjō de la cible (cf. page 38).

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 de cette façon.

♣♣ **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.

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi (sabre court)	3 / (5/7)	0-1	Acéré, Cérémoniel
Jian (épée)	4 / (4/5)	0-1	—

Armement

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	Résistance physique 2	Ordinaire, Solide, Subtil

Tenues

Couteau, nécessaire de calligraphie, sac de voyage.

Équipement

KOKU	BU	ZENI
6	4	

1 koku = 5 bu = 50 zen / 1 bu = 10 zen