Hida
Sugi
避
打
杉
Bushi du Clan du Crabe
LISEZ LES INFORMATIONS AU DOS DE CE FASCICULE POUR
SAVOIR SI LE RÔLE DE HIDA SUGI 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 pernicieux, 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 Crabe

« Courage. Devoir. Sacrifice »

Les membres de notre clan se détachent dans tout rassemblement de samouraïs : on nous évite, tant pour notre stature que pour nos manières brusques et bourrues. Nous sommes les défenseurs de l'Empire et nous fuyons les mondanités, pour lesquelles nous n'avons guère de temps ni d'envie ; nous montons la garde sur la Grande Muraille Kaiu, symbole durable de notre ténacité face aux horreurs de l'Outremonde. Malheureusement, il semble que notre service soit considéré comme un acquis. Nos excellents et honorables samouraïs qui servent sur la Muraille et repoussent les attaques de l'Outremonde succombent à la Souillure que véhiculent les créatures immondes de ces terres infâmes. Pendant ce temps, les faibles et les insouciants s'adonnent au jeu dans un empire que le sang versé par le Clan du Crabe maintient en sécurité.

Votre école : défenseur Hida

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).

Les plus vaillants protecteurs de Rokugan contre les horreurs qui se massent derrière la Grande Muraille Kaiu sortent de l'école de défenseurs Hida. Cette dernière enseigne à ses disciples, en égale mesure, la résilience, le courage et le sens pratique. Les créatures de l'Outremonde (telles que les gobelins, les démons et les morts-vivants) ne sont pas des adversaires honorables, et les défenseurs Hida ne peuvent donc pas se permettre de combattre à la loyale. Tout guerrier armé d'une volonté de fer peut essayer de tuer un oni à la peau de pierre – et parfois y laisser la vie – mais nous, les défenseurs Hida, savons que notre devoir est de résister. Entre nos lourdes armures de plates et nos techniques développées pour briser des cuirasses d'acier grâce à de puissants coups de marteau, les défenseurs Hida ont développé un armement et un style de combat qui améliorent considérablement leurs chances de victoire, mais surtout de survie.

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

À vos yeux, la vertu du ***Courage*** est de la plus haute importance, car le Kami Hida a confié une très lourde tâche à ses descendants. Le Clan du Crabe protège la frontière la plus périlleuse de l'Empire d'Émeraude contre les terribles hordes de Fu Leng. Il est inutile de préciser que les conséquences d'un échec seraient épouvantables.

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 Hida Sugi. 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 véritable 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 Château Hida jusqu'à Tsuma

Vous ouvrez de grands yeux en découvrant ce paysage saisissant. Les temples gigantesques à la beauté prodigieuse, les ponts délicats qui semblent surgir des montagnes et les autres merveilles architecturales vous donnent envie d'explorer davantage ce pays que vous avez juré de défendre.

Mais plus vous entendez parler de rumeurs inquiétantes et de chamailleries mesquines entre les clans, plus vous avez peur que le reste de Rokugan n'ait pas conscience des véritables menaces qui pèsent sur le monde.

Bien que vous souhaitiez couvrir de gloire votre clan et votre sensei Hida Kiwayo, vous désirez en secret que vos parents biologiques apprennent vos exploits à Tsuma et soient fiers de leur fille.

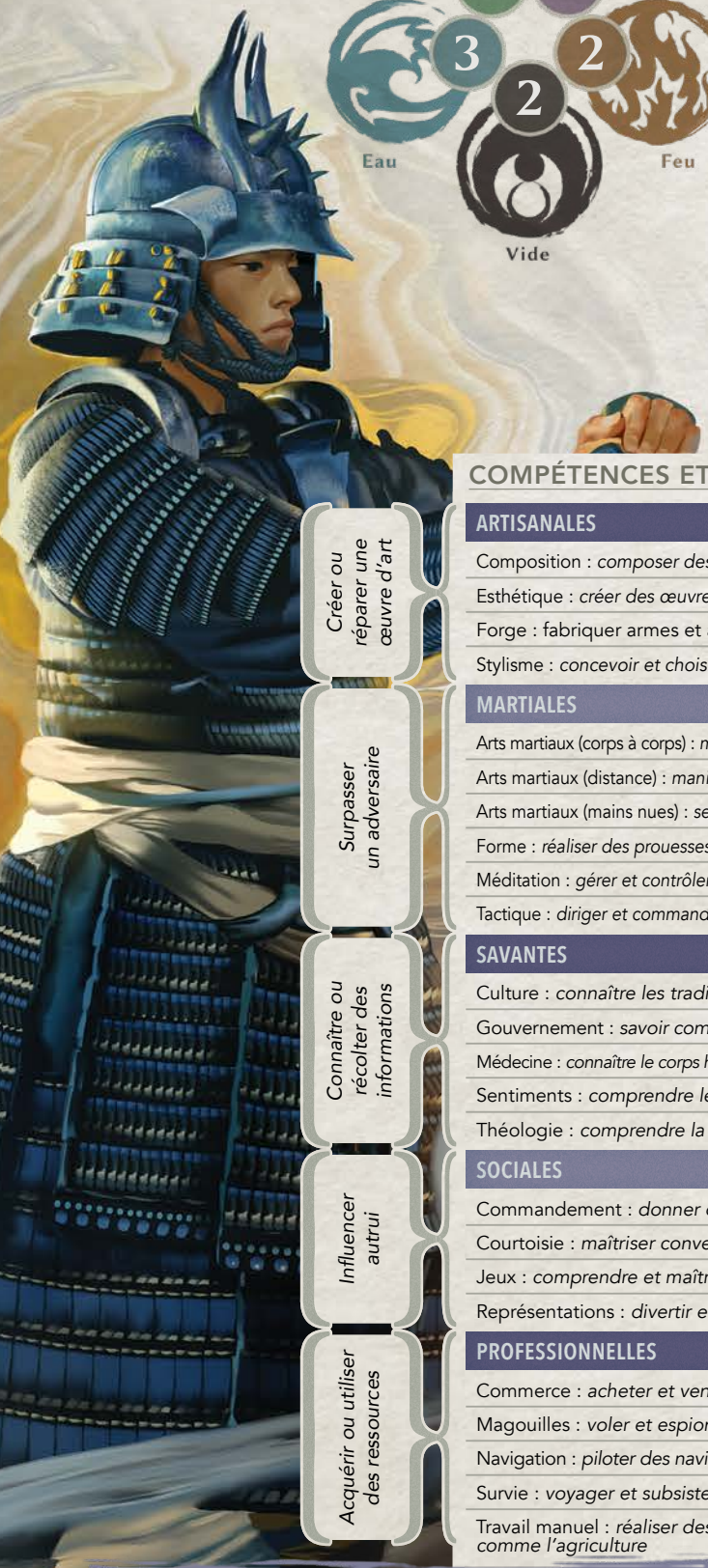
NOM DU PERSONNAGE :

Hida Sugi

CLAN

Crabe

ANNEAUX ET VALEURS D'ANNEAU



ENDURANCE 1		COUPS CRITIQUES 2	ÉTATS 3
8	FATIGUE		

SANG-FROID 4		TOMBER LE MASQUE
10	CONFLIT	*Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid :* **Vous agressez rageusement tous ceux qui ne servent pas sur le Mur !**

ATTENTION 5	VIGILANCE 6	POINTS DE VIDE 7
3	2	2 / MAXIMUM — ACTUEL

HONNEUR 8	GLOIRE 9	POINTS DE TOURNOI 10
49 / DÉPART — ACTUEL	45 / DÉPART — ACTUEL	

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

Créer ou réparer une œuvre d'art

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 / –

Surpasser un adversaire

MARTIALES	RANG/DÉS
Arts martiaux (corps à corps) : *manier les armes de C.à.C*	2 / ⬠⬠
Arts martiaux (distance) : *manier les armes à distance*	0 / –
Arts martiaux (mains nues) : *se battre à mains nues*	1 / ⬠
Forme : *réaliser des prouesses physiques*	1 / ⬠
Méditation : *gérer et contrôler ses émotions*	0 / –
Tactique : *diriger et commander lors d'une bataille*	0 / –

Connaître ou récolter des informations

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*	1 / ⬠
Sentiments : *comprendre les émotions d'autrui*	0 / –
Théologie : *comprendre la religion et les esprits*	1 / ⬠

Influencer autrui

SOCIALES	RANG/DÉS
Commandement : *donner des ordres à autrui*	1 / ⬠
Courtoisie : *maîtriser conversations et débats*	0 / –
Jeux : *comprendre et maîtriser les jeux*	1 / ⬠
Représentations : *divertir et impressionner autrui*	0 / –

Acquérir ou utiliser des ressources

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*	2 / ⬠⬠
Travail manuel : *réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture*	1 / ⬠

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

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

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 : 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 élimée	Le Clan du Crabe se débrouille avec les moyens du bord
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paillasse et quelques vêtements
Amulette de jade	Pour repousser les effets de la Souillure
Argent	3 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant trois mois)

DILEMME PERSONNEL

Vous désirez défendre l'Empire et recruter d'autres personnes pour cette cause, mais vous voulez aussi découvrir cet empire que vous défendriez au péril de votre vie et vous assurer qu'il en *vaut vraiment la peine.*

CAPACITÉ D'ÉCOLE

LA VOIE DU CRABE

Une fois par session, annulez un coup critique que vous devriez subir.

AVANTAGE

Stature imposante : bien que vous ne soyez pas aussi grande que certains autres samouraïs du Clan du Crabe sur vos terres, partout ailleurs, vous dépassez presque tous ceux qui vous entourent.

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 !

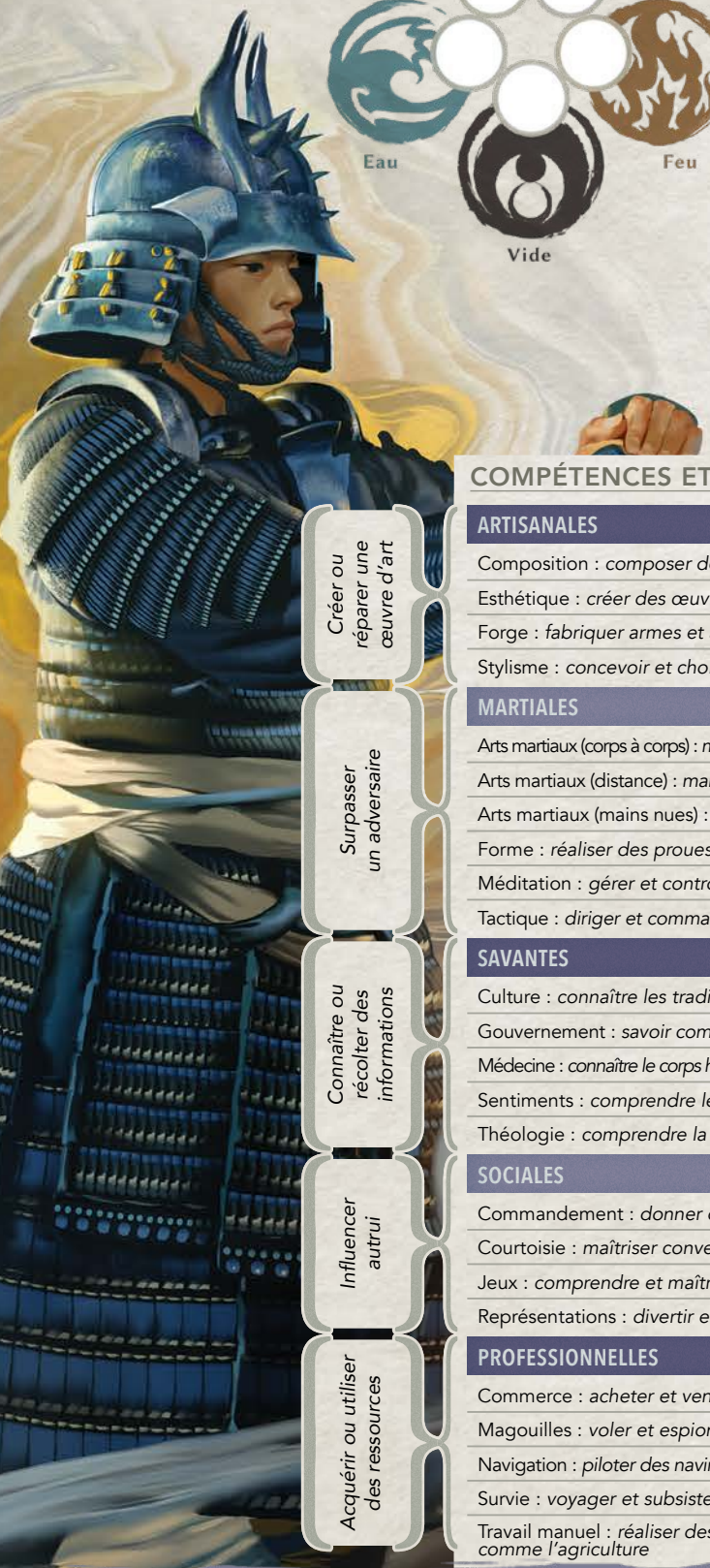
STOP !

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

NOM DU PERSONNAGE :
Hida Sugi

CLAN
Crabe

ANNEAUX ET VALEURS D'ANNEAU



ENDURANCE		COUPS CRITIQUES	ÉTATS
8	FATIGUE		

SANG-FROID		TOMBER LE MASQUE
10	CONFLIT	*Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid :* **Vous agressez rageusement tous ceux qui ne servent pas sur le Mur !**

ATTENTION	VIGILANCE	POINTS DE VIDE 1
3	2	2 / MAXIMUM — ACTUEL

HONNEUR	GLOIRE	POINTS DE TOURNOI
49 / DÉPART — ACTUEL	45 / DÉPART — ACTUEL	

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

Créer ou réparer une œuvre d'art

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*	

Surpasser un adversaire

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*	

Connaître ou récolter des informations

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*	

Influencer autrui

SOCIALES	RANG
Commandement : *donner des ordres à autrui*	
Courtoisie : *maîtriser conversations et débats*	
Jeux : *comprendre et maîtriser les jeux*	
Représentations : *divertir et impressionner autrui*	

Acquérir ou utiliser des ressources

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 – Offensive de l'Eau (2 XP) :** cette technique vous permet de causer plus de dégâts avec vos attaques idéal pour combattre les créatures de l'Outremonde ! *Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.*

- **Acheter une technique – Style de l'avalanche meurtrière (2 XP) :** vous pouvez utiliser cette technique pour vous assurer que votre cible subisse des dégâts même si votre coup ne porte pas. *Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.*

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 élimée	Le Clan du Crabe se débrouille avec les moyens du bord.
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paillasse et quelques vêtements
Amulette de jade	Pour repousser les effets de la Souillure
Argent	3 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant trois mois)

DILEMME PERSONNEL

Vous désirez défendre l'Empire et recruter d'autres personnes pour cette cause, mais vous voulez aussi découvrir cet empire que vous défendriez au péril de votre vie et vous assurer qu'il en *vaut vraiment la peine.*

CAPACITÉ D'ÉCOLE

LA VOIE DU CRABE

Une fois par session, annulez un coup critique que vous devriez subir.

VOTRE AVANTAGE

Stature imposante : bien que vous ne soyez pas aussi grande que certains autres samouraïs du Clan du Crabe sur vos terres, partout ailleurs, vous dépassez presque tous ceux qui vous entourent.

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

NOUVELLES TECHNIQUES

2

OFFENSIVE DE L'EAU

Lorsque vous effectuez un **test d'Arts martiaux (Eau)** au cours d'une escarmouche, vous pouvez dépenser ✵ pour accroître les dégâts que l'attaque inflige à la cible, à raison de 1 point par ✵ dépensé de cette façon.

STYLE DE L'AVALANCHE MEURTRIÈRE

Lorsque vous échouez avec un degré d'échec de 2 ou moins à un test d'Arts martiaux (corps à corps) à l'aide d'une arme contondante, la cible subit des dégâts égaux à vos rangs en Forme.

Conflit

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.

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.

Explorez l'Empire d'Émeraude avec Hida Sugi !

Ce personnage est idéal si vous souhaitez :

- incarner un personnage qui connaît bien les viles créatures de l'Outremonde et les méthodes pour les tuer ;
- faire partie d'un clan dédié à la défense de l'Empire ;
- régler vos problèmes avec une attitude brusque et des manières directes.

En revanche, Hida Sugi ne convient pas si vous souhaitez jouer un personnage expert en diplomatie et en étiquette mondaine, ou qui se concentre sur l'Illumination et les divers moyens de l'atteindre.

L'histoire de Hida Sugi

Sur la Muraille, le pragmatisme est de mise. Le bushido est simplement au service d'une nécessité absolue : l'intégrité de la Muraille. Par conséquent, au sein du Clan du Crabe, Sugi n'est pas vraiment stigmatisée pour ses origines relativement modestes.

La mère et le père de Sugi sont tous deux des jizamurai, *des vassaux d'une famille majeure de samouraïs. Sa mère, Takumi Seiko, occupait un poste d'officier modeste dans les armées du Clan du Crabe, tandis que son père, Takumi Daishiro, faisait office de contremaître sur des chantiers de construction (quand il ne s'occupait pas du foyer). Après que la mère de Sugi eut triomphé d'un ogre en combat singulier et sauvé la vie d'un important membre de la famille du Champion du clan, la jeune Sugi fut adoptée par la famille Hida et commença son entraînement à l'école de défenseurs Hida.*

Sous la tutelle de son sensei (et mère adoptive) Hida Kiwayo, Sugi a fait des progrès rapide. À présent, à l'orée de l'âge adulte, c'est l'un des bushi les plus prometteurs de son dojo. Par conséquent, et puisque sa naissance fait d'elle une personne tout à fait dispensable, Sugi est une candidate de choix pour le voyage vers le village de Tsuma et la participation au Championnat de Topaze en tant que potentielle lauréate du Clan du Crabe, parmi les autres candidats de son clan. Si elle gagne, elle couvre d'honneur le Clan du Crabe et attire davantage d'attention sur ses sacrifices sur la Muraille. Si elle échoue, son absence n'aura pas compromis la défense du Mur au point de qualifier cette aventure de véritable perte, ni d'échec cuisant.

Pour sa part, c'est la première fois de sa vie que Sugi n'est pas en vue de la Muraille. Contempler la beauté et le luxe improbable de Rokugan lui a ouvert les yeux et a donné encore plus d'importance à ses devoirs sur le Mur. S'il venait à tomber, toutes ces merveilles seraient en péril. Et Sugi est impatiente d'explorer autant que possible ce magnifique empire avant de devoir retourner sur la Muraille et consacrer ce qu'il lui reste d'années à la défendre.

PERMISSION D'IMPRIMER ET DE PHOTOCOPIER TOUTES LES PAGES
DE CE LIVRE POUR UN USAGE PERSONNEL UNIQUEMENT

© FFG