

Bayushi
Kyo

拔
由
氏
虚



Courtisan·e du Clan du Scorpion

LISEZ LES INFORMATIONS AU DOS DE CE FASCICULE POUR
SAVOIR SI LE RÔLE DE BAYUSHI KYO 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 Scorpion

« Je serai ton âme damnée, Hantei. »

Derrière les masques et les voiles du Clan du Scorpion, nous affichons un funeste sourire lorsqu'il nous faut jouer le rôle qui nous est dévolu, car notre sacrifice consiste à être haïs alors même que nous exécutons notre tâche à la perfection. Quel autre clan pourrait tenir le rôle de loyale âme damnée ? Le fondateur de notre clan affirmait que les ennemis ne viendraient pas tous de l'extérieur de l'Empire, et que le Clan du Scorpion combattrait donc le feu par le feu. Nous nous assurons que tous les clans restent unis par la haine qu'ils nous vouent, mais suffisamment divisés pour qu'aucun d'entre eux ne puisse défier la lignée à laquelle nous devons une loyauté éternelle : celle de Hantei.

Votre école : infiltrateur Shosuro

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 infiltrateurs Shosuro ont perfectionné l'art de la tromperie. Il n'existe que très peu d'endroits où nous ne puissions pénétrer, grâce à nos extraordinaires capacités en acrobatie, en déguisement et en discrétion. Nous avons pour objectif de surprendre et de perturber l'ennemi : nous ne restons donc pas pour nous battre, mais nous nous contentons de semer le chaos et de disparaître... en général pour masquer notre véritable mission. De nombreux yōjimbō ont fait échouer d'apparentes tentatives d'assassinat, qui n'étaient en réalité que de simples diversions permettant à des infiltrateurs Shosuro d'atteindre leur véritable cible. Nos agents infiltrés sont capables de se fondre dans les ombres, ou de se mêler avec autant d'efficacité aux paysans afin de devenir invisibles aux yeux des samourais.

Le code du bushido

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

À vos yeux, la vertu du Devoir et de la Loyauté est de la plus haute importance, car les membres du Clan du Scorpion doivent être prêts à tout, à sacrifier ce qui leur est cher et jusqu'à leur propre vie, pour le bien de l'Empire.

Votre sensei vous a dit...

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

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

Incarnar votre personnage

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

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

Votre histoire jusqu'ici...

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

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

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



Pendant votre voyage depuis le château des Leurres jusqu'à Tsuma

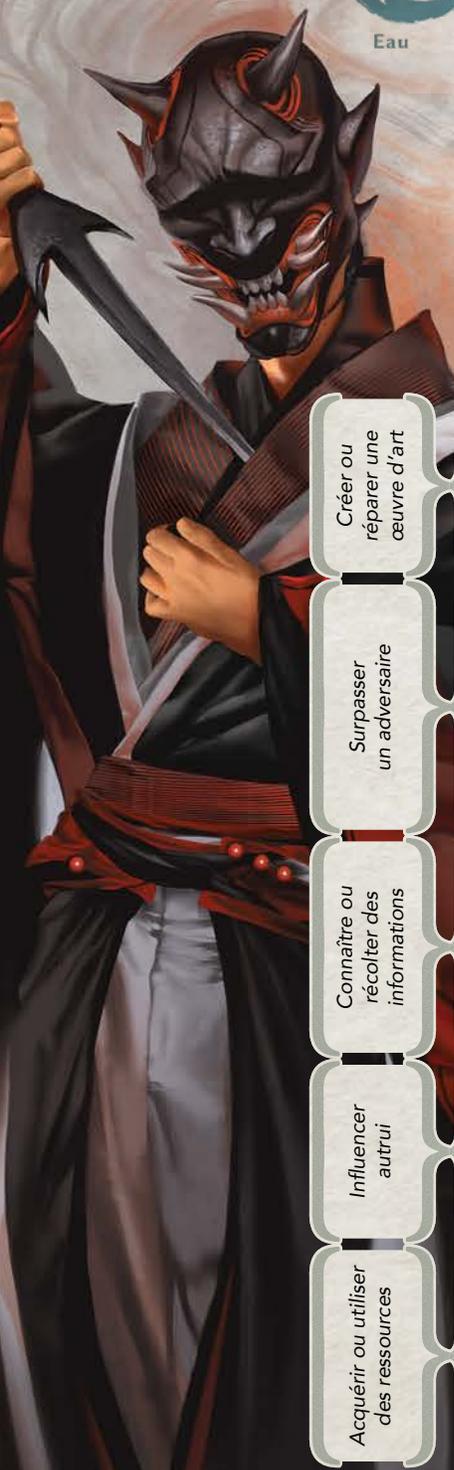
Votre cousine Bayushi Umiko doit épouser, lors d'un mariage arrangé, un samouraï du Clan de la Grue nommé Doji Ren, qui participera peut-être aussi au Championnat de Topaze. Elle souhaite que vous en appreniez plus sur ses faiblesses potentielles afin de pouvoir les exploiter. De telles recherches ne peuvent que vous aider dans vos propres efforts lors du Championnat.

Vous vous demandez si vous reverrez à Tsuma un autre de vos cousins, Bayushi Sugai. Vous avez en secret espionné une conversation au sujet de sa performance lors du Championnat de Topaze de l'an dernier : selon vous, un individu qui n'apprécie pas votre clan a dû interférer dans les résultats pour l'empêcher de gagner.

Vous vous souvenez que certains de vos professeurs s'inquiétaient que d'autres membres du Clan du Scorpion se trouvent à Tsuma, se faisant passer pour des juges ou même d'autres candidats. Il ne sera pas chose aisée de démasquer des agents ainsi cachés, sans que leurs actions ne soient assimilées à la volonté de votre clan, mais cette recherche constituera un véritable test pour vos capacités. Après tout, gagner cette compétition plutôt triviale n'est rien au regard de l'idéal du Clan du Scorpion.

Bayushi Kyo

CLAN
Scorpion



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

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

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

ENDURANCE 1	COUPS CRITIQUES 2	ÉTATS 3
8	FATIGUE	
SANG-FROID 4	TOMBER LE MASQUE	
4	Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid : Des gesticulations et des ricanements gênants.	
ATTENTION 5	VIGILANCE 6	POINTS DE VIDE 7
6	2	2 / MAXIMUM ACTUEL
HONNEUR 8	GLOIRE 9	POINTS DE TOURNOI 10
30 / DÉPART ACTUEL	45 / DÉPART ACTUEL	

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

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

POSTURES DE CONFRONTATION

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

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

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



RÉALISER UN TEST

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

VOTRE TOUR

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

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

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

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

LA SANTÉ DE VOTRE PERSONNAGE ET SA POSITION DANS LE CHAMPIONNAT

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

ARMES ET ÉQUIPEMENT

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

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

ÉQUIPEMENT	
Tenue ordinaire	Parfaite pour se mêler à la foule
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paillasse et quelques vêtements
Poison (1 fiole)	Reportez-vous à la page 26 du Livret de règles
Argent	4 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant quatre mois)

DILEMME PERSONNEL

Vous cherchez à débusquer et à éliminer tous les maillons faibles au sein de votre clan, mais vous désirez aussi embrasser une vie qui ne nécessite pas de tromper ou de mentir devenir votre identité masquée, en somme.

CAPACITÉ D'ÉCOLE

SENTIER DES OMBRES

Ajoutez 2 aux dégâts que vous infligez aux cibles Compromises, Hors de combat, Inconscientes ou qui n'ont pas conscience de votre présence.

AVANTAGE

Souplesse : vous pouvez vous glisser dans des espaces étroits et effectuer des mouvements de danse sinueux ou des manœuvres de lutte dont vos camarades ne peuvent que rêver.

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



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



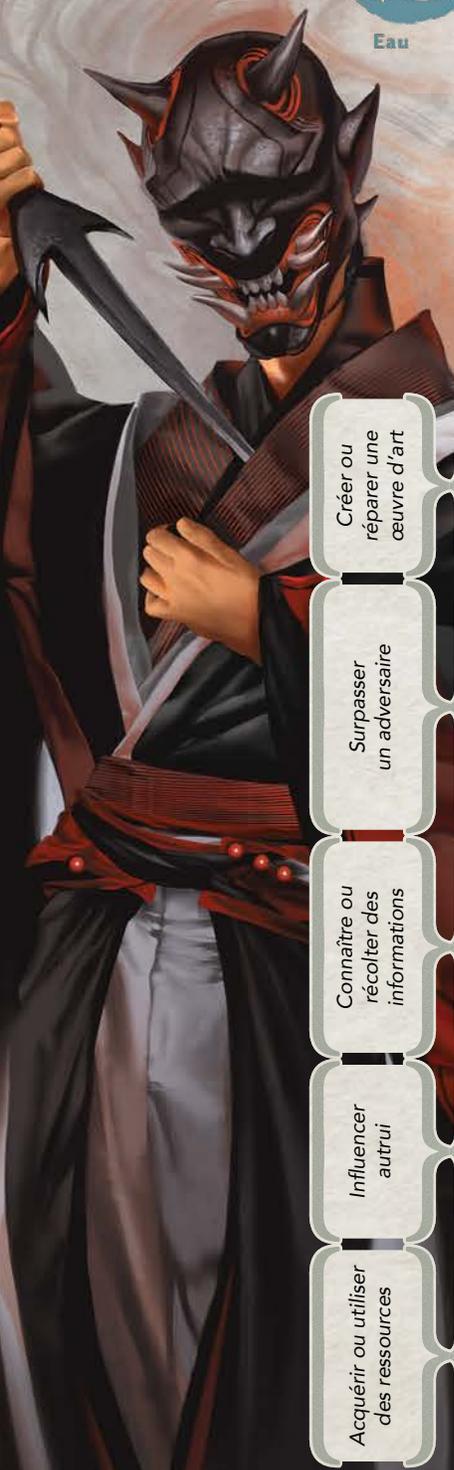
Conflit : ce concept reflète vos réactions émotionnelles : frustration, peur, excitation, joie... Toutefois, si votre Conflit est trop important, vous risquez de perdre votre Sang-froid et de devoir tomber le masque !

STOP !

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

Bayushi Kyo

CLAN
Scorpion



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

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

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

ENDURANCE	COUPS CRITIQUES	ÉTATS
8	FATIGUE	
SANG-FROID	TOMBER LE MASQUE	
4	Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid : Des gesticulations et des ricanements gênants.	
ATTENTION	VIGILANCE	POINTS DE VIDE 1
6	2	2 / MAXIMUM ACTUEL
HONNEUR	GLOIRE	POINTS DE TOURNOI
30 / DÉPART ACTUEL	45 / DÉPART ACTUEL	

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

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

POSTURES DE CONFRONTATION

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

INTERLUDE : DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

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

- ⊗ **Améliorer un ou plusieurs anneaux** : pour atteindre le niveau souhaité, dépensez le triple de ce niveau en XP. Par exemple, passer de 1 à 2 coûte 6 XP, passer de 2 à 3 coûte 9 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous faudra donc 15 XP pour passer du niveau 1 à 3 (6 XP + 9 XP). La valeur d'un anneau ne peut jamais dépasser la somme de votre anneau le plus faible et de votre anneau du Vide. Indiquez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de l'anneau concerné.
- ⊗ **Améliorer une ou plusieurs compétences** : pour acheter un rang supplémentaire dans une compétence, il vous faudra dépenser l'équivalent du double du rang souhaité. Par exemple, passer du rang 0 au rang 1 coûte 2 XP, passer du rang 1 au rang 2 coûte 4 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous en coûtera dix XP pour passer du rang 1 au rang 3 (4 XP + 6 XP). Notez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de la compétence.
- ⊗ **Acheter une technique – Ouverture feinte (2 XP)** : la cible de cette technique perçoit chez vous une fausse faiblesse, ce qui facilite ainsi vos attaques et celles de vos alliés tout en améliorant leur efficacité. Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.
- ⊗ **Acheter une technique - Discrétion (2 XP)** : vous pouvez utiliser cette technique pour vous déplacer discrètement et vous dérober à la vue de vos cibles ! Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.

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

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

ARMES ET ÉQUIPEMENT

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

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

ÉQUIPEMENT	
Tenue ordinaire	Parfaite pour se mêler à la foule
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une pailasse et quelques vêtements
Poison (1 fiole)	Reportez-vous à la page 26 du Livret de règles
Argent	4 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant quatre mois)

À VOTRE TOUR :

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

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

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

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

DILEMME PERSONNEL

Vous cherchez à débusquer et à éliminer tous les maillons faibles au sein de votre clan, mais vous désirez aussi embrasser une vie qui ne nécessite pas de tromper ou de mentir devenir votre identité masquée, en somme.

CAPACITÉ D'ÉCOLE

SENTIER DES OMBRES

Ajoutez 2 aux dégâts que vous infligez aux cibles Compromises, Hors de combat, Inconscientes ou qui n'ont pas conscience de votre présence.

VOTRE AVANTAGE

Souplesse : vous pouvez vous glisser dans des espaces étroits et effectuer des mouvements de danse sinueux ou des manœuvres de lutte dont vos camarades ne peuvent que rêver.

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

2

NOUVELLES TECHNIQUES



OUVERTURE FEINTE

Au cours d'une escarmouche, vous pouvez prendre pour cible un ennemi situé à portée 0-3 et effectuer un **test de Représentations (Air)** dont le ND est égal à la Vigilance de la cible. En cas de réussite, réduisez le ND des tests d'Attaque contre cette cible de 1 + vos succès bonus (jusqu'à un ND minimal de 1). Cet effet persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.



DISCRÉTION

Lorsque vous effectuez un **test d'Attaque (Air)** alors que vous êtes dissimulé ou difficile à repérer, vous pouvez dépenser ✨ pour qu'un personnage doté d'une Vigilance inférieure ou égale à 3 vous perde de vue.



Explorez l'Empire d'Émeraude avec Bayushi Kyo !

Ce personnage est idéal si vous souhaitez :

- ✿ incarner un·e expert·e en subterfuges et en déguisement ;
- ✿ faire partie d'un clan centré plus que tout sur le devoir, quitte à laisser de côté son honneur ;
- ✿ régler vos problèmes grâce à votre duplicité et à vos stratagèmes.

En revanche, Bayushi Kyo ne convient pas si vous souhaitez jouer un personnage qui en appelle aux esprits pour l'aider ou qui cherche à devenir un expert en combat et en instruments de guerre.

L'histoire de Bayushi Kyo

Bayushi Kyo a deux aînés, des jumeaux : une sœur prénommée Egao et un frère du nom d'Eiji. Lorsqu'ils étaient enfants, Egao et Eiji se ressemblaient tellement qu'ils s'amusaient souvent à échanger leurs vêtements afin de se faire passer l'un pour l'autre. Et une fois que Kyo fut en âge de faire de même, ils participèrent tous trois à la farce. Pendant des années, Kyo se fit une joie de tenir le rôle d'un de ses aînés, que ce soit pour s'amuser ou pour cacher la maladie ou les bêtises de l'un ou l'autre, en dépit de la consternation de leurs parents, de leurs tuteurs et du personnel de maison.

On envisagea d'envoyer la fratrie étudier à l'école d'acteurs Shosuro, mais seul·e Kyo l'intégra officiellement. Grâce à ses années d'expérience dans le rôle d'une autre personne, Kyo se distingua bientôt comme l'un·e des meilleurs étudiant·e·s du dojo : iel fut rapidement recruté·e dans une autre école, cachée dans les ombres de la famille Shosuro, l'école d'infiltrateurs Shosuro. Maintenant que son entraînement de shinobi avait commencé, les devoirs de Kyo portaient sur l'espionnage de divers camarades ainsi que sur l'évaluation de leur loyauté, afin de savoir s'ils avaient l'étoffe de futurs shinobi.

De ses années de service en tant qu'informateur·rice et infiltrateur·rice au sein de l'école Shosuro, Kyo garde peu d'amis dans le Clan du Scorpion. On l'a donc envoyé·e au village de Tsuma. Là, iel participera au Championnat de Topaze et accomplira son gempuku, l'examen traditionnel de passage à l'âge adulte et iel devra maintenir tout du long sa couverture d'humble acteur·rice. Mais comme toujours chez le Clan du Scorpion, ces actions cachent plusieurs mobiles. Certains enseignants de Kyo doutent de la loyauté et de la capacité de jugement des autres membres du clan présents à Tsuma : il revient à Kyo de s'assurer qu'aucun désagrément ne vienne entacher l'honneur du Clan du Scorpion.