



Shinjo  
Takuya

心助  
托矢



## Bushi du Clan de la Licorne

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

# Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude

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

## PRÊT(E) À DÉMARRER ?

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

### Votre clan : le Clan de la Licorne

« **On ne peut pas saisir le vent.** »

Le Clan de la Licorne a passé des siècles hors de l'Empire, puis il est revenu dans une glorieuse charge de cavalerie qui a profondément ébranlé les autres clans. Les manières « barbares » que nous avons adoptées lors de notre exil choquent et dégoûtent encore les autres clans, et pourtant, le Clan de la Licorne remplit férocement son devoir et ne laisse rien ternir son honneur. De tous les clans, nous sommes le plus à même de dévoiler les manipulations et les infiltrations d'agents étrangers, car nous avons fait face à d'innombrables horreurs et à autant de traîtres durant nos années de voyage.

### Votre école : éclaireur monté Shinjō

À Rokugan, les écoles nous préparent à remplir notre rôle de samourai 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 éclaireurs montés Shinjō forment le cœur de l'armée du Clan de la Licorne et misent sur la vitesse et la flexibilité. Chacun d'entre eux apprend l'art de la reconnaissance et la manière de tirer le meilleur parti de son cheval. Aucun samourai n'est plus mobile qu'un éclaireur monté Shinjō. Notre arme préférée est l'arc de cavalerie Shinjō, que nous manions avec une précision extrême, même lancés au galop. Nous sommes entraînés à vivre de la nature, et nous étudions avec minutie le terrain de chaque champ de bataille avant de devoir y combattre.

### 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 samourai revient à incarner des valeurs de courage, de vertu et d'honneur, de loyauté et de devoir, de courtoisie et de compassion. Il vous faut honorer ces valeurs par chacun de vos mots et de vos actes, même lorsqu'elles semblent inconciliables. Après tout, les idéaux du bushido ne seraient pas aussi nobles s'ils étaient faciles à atteindre.

La **Compassion** est le principe du bushido le plus important pour le Clan de la Licorne, car la compréhension mutuelle et la coopération ont été la clef de la survie du clan pendant son long voyage.

### Votre sensei vous a dit...

L'honneur et la gloire sont les piliers de la vie d'un samourai. 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 samourai, 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 Shinjo Takuya. 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 le château des Grands voyageurs jusqu'à Tsuma

Vous n'avez pas oublié votre rencontre avec des membres hautains du Clan de la Grue, survenue il y a des années de cela, ni les mauvaises manières des membres des autres clans envers le vôtre, en général. L'évènement auquel vous allez participer peut représenter l'occasion parfaite de démontrer à Rokugan (et en particulier au Clan de la Grue) votre véritable esprit de samouraï.

Les grands temples et les châteaux omniprésents vous fascinent, tout comme les cités densément peuplées. Vous ne parvenez pas à imaginer comment vivre si près les uns des autres, sans champ sauvage pour faire la course avec le vent.

Les médiocres compétences d'équitation dont vous êtes témoin vous attristent, autant que la petite taille de tous les chevaux, comparée à celles des montures de votre clan.

Il semble que l'Empire d'Émeraude se serve de poneys ; pas étonnant, dès lors, que le Clan de la Licorne ait pu écraser ses défenses quand il a surgi des terres gaijin pour revenir à Rokugan.



Shinjo Takuya

CLAN  
Licorne



- 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	0 / -
MARTIALES	RANG/DÉS
Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C	1 / ◻
Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance	1 / ◻
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	1 / ◻
SAVANTES	RANG/DÉS
Culture : connaître les traditions et les modes	1 / ◻
Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré	0 / -
Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner	1 / ◻
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	0 / -
Jeux : comprendre et maîtriser les jeux	0 / -
Représentations : divertir et impressionner autrui	1 / ◻
PROFESSIONNELLES	RANG/DÉS
Commerce : acheter et vendre à profit	1 / ◻
Magouilles : voler et espionner autrui	1 / ◻
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	0 / -

ENDURANCE 1 10 FATIGUE	COUPS CRITIQUES 2 [ ] [ ] [ ] [ ]	ÉTATS 3 [ ]
SANG-FROID 4 10 CONFLIT	TOMBER LE MASQUE Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid : Vous rougissez et vous fulminez	
ATTENTION 5 4	VIGILANCE 6 2	POINTS DE VIDE 7 2 / MAXIMUM ACTUEL
HONNEUR 8 55 / DÉPART ACTUEL	GLOIRE 9 46 / DÉPART ACTUEL	POINTS DE TOURNOI 10 [ ]

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

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

### POSTURES DE CONFRONTATION

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

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

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



## RÉALISER UN TEST

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

## VOTRE TOUR

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

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

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

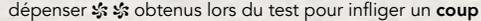
Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte.

## LA SANTÉ DE VOTRE PERSONNAGE ET SA POSITION DANS LE CHAMPIONNAT

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

### ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS
Poings	Arts martiaux (mains nues)	0	1
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 d'équitation	Tout autre choix serait ridicule
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paillasse et quelques vêtements
Cheval de guerre du Clan de la Licorne	Le seul être en qui vous pouvez avoir confiance ici
Argent	3 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant trois mois)

### DILEMME PERSONNEL

Vous voulez prouver que les membres du Clan de la Licorne ne sont pas des barbares mais sont autant samourais que leurs compatriotes ; par ailleurs, vous désirez aussi vous venger du Clan de la Grue et des autres clans qui méprisent le vôtre.

### CAPACITÉ D'ÉCOLE

#### NÉ EN SELLE

Une fois par scène, avant de lancer les dés dans le cadre d'un test, vous pouvez donner des ordres à votre cheval (s'il est présent) pour qu'il vous aide, et ainsi réduire de 1 le ND du test.

### AVANTAGE

**Bénédictio de Bishamon** : vous récupérez rapidement de l'épuisement après de longues périodes d'effort et d'activité physique éprouvante.

*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.

Shinjo Takuya

CLAN  
Licorne



- 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
10	FATIGUE	
SANG-FROID	TOMBER LE MASQUE	
10	Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid : Vous rougissez et vous fulminez	
ATTENTION	VIGILANCE	POINTS DE VIDE 1
4	2	2 / MAXIMUM ACTUEL
HONNEUR	GLOIRE	POINTS DE TOURNOI
55 / DÉPART ACTUEL	46 / 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 – Style du bombardement de grêle (2 XP)** : cette technique vous permet de décocher une impressionnante volée de flèches, suffisante pour terrifier même le plus hardi des guerriers ! *Si vous choisissez cette technique, consultez les règles en bas de cette page puis cochez la case correspondante.*
- ❖ **Acheter une technique – Offensive du Feu (2 XP)** : vous pouvez utiliser cette technique pour attaquer un adversaire avec furie, afin de l'obliger à faire une erreur ou à ouvrir sa garde pour vous permettre de placer un coup mortel. *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	
Tenue d'équitation	Tout autre choix serait ridicule
Sacoche de voyage	Des articles utiles pour voyager, comme une paillasse et quelques vêtements
Cheval de guerre du Clan de la Licorne	Le seul être en qui vous pouvez avoir confiance ici
Argent	3 koku (suffisants pour subvenir à vos besoins pendant trois mois)

### DILEMME PERSONNEL

Vous voulez prouver que les membres du Clan de la Licorne ne sont pas des barbares mais sont autant samourais que leurs compatriotes ; par ailleurs, vous désirez aussi vous venger du Clan de la Grue et des autres clans qui méprisent le vôtre.

### CAPACITÉ D'ÉCOLE

#### NÉ EN SELLE

Une fois par scène, avant de lancer les dés dans le cadre d'un test, vous pouvez donner des ordres à votre cheval (s'il est présent) pour qu'il vous aide, et ainsi réduire de 1 le ND du test.

### VOTRE AVANTAGE

**Bénédictio de Bishamon** : vous récupérez rapidement de l'épuisement après de longues périodes d'effort et d'activité physique éprouvante.

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

### NOUVELLES TECHNIQUES



#### STYLE DU BOMBARDEMENT DE GRÊLE

Lorsque vous effectuez un **test d'Arts martiaux (distance)**, vous pouvez dépenser et choisir un personnage à portée 0-2 de votre cible (autre que celle-ci) pour chaque dépensé de cette façon. Chaque personnage choisi subit un nombre de points de Conflit égal aux dégâts de base de votre arme.



#### OFFENSIVE DU FEU

Lorsque vous infligez un coup critique à une cible dans le cadre d'un **test d'Arts martiaux (Feu)**, vous pouvez dépenser pour infliger deux coups critiques à la cible au lieu d'un seul.

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 Shinjo Takuya !

Ce personnage est idéal si vous souhaitez :

- ✿ incarner un expert en combat monté et en équitation ;
- ✿ faire partie d'un clan doté de solides connaissances en géographie et en coutumes étrangères ;
- ✿ régler vos problèmes avec énergie et grâce à des idées qui sortent des sentiers battus.

En revanche, Shinjo Takuya ne convient pas si vous souhaitez jouer un personnage qui règle ses problèmes en faisant preuve d'éloquence et de ruse ou qui fait partie d'un clan centré sur le combat et l'honneur.

## L'histoire de Shinjo Takuya

*L'éducation de Takuya ressemble à celle de nombreux Shinjo : la vie dans les yourtes, la transhumance des troupeaux de la famille au travers des plaines Dorées au gré des saisons. Cette vie nomade est bien différente d'une éducation dans un palais de la cour impériale ou même, en toute franchise, de ce qui se fait dans le reste de Rokugan. Mais Takuya n'avait aucun élément de comparaison, jusqu'à ce que sa première rencontre avec des samourais extérieurs à son clan ne lui laisse un goût amer.*

*En apprenant que le père de Takuya, Shinjo Zuiya, possédait de nombreux et magnifiques étalons dans son troupeau, une samourai du Clan de la Grue du nom de Doji Chihoko se présenta pour négocier un accord favorable, accompagnée de sa fille Chikaze. On laissa Takuya et Chikaze vaquer à leurs occupations tandis que les adultes se retiraient dans l'ordu (la cour) de la famille. Takuya fit donc de son mieux pour divertir l'étrange jeune fille, ce qui ne se passa pas aussi bien que prévu.*

*Les jeux, la musique, la nourriture, ou même l'art du Clan de la Licorne laissaient Chikaze de marbre, et lorsque Takuya, exaspéré, lui proposa une chevauchée, la monture avec laquelle la jeune fille était venue se montra trop lente et trop fragile pour arriver à suivre celle du jeune garçon. Comme si ça ne suffisait pas, Chikaze se plaignit tout du long : de l'odeur, du rythme inconfortable imposé par Takuya, du paysage sauvage et « barbare » qu'ils traversaient. De retour à l'ordu, Takuya, maussade, refusa d'aider Chikaze à mettre pied à terre, ce qui causa sa chute : la jeune fille se retrouva couverte de boue et de crottin... au moment précis où leurs parents sortaient pour annoncer un mariage arrangé entre les deux jeunes gens, afin de garantir l'alliance commerciale négociée.*

*Takuya aurait bien ri, mais Chikaze le devança ; elle annonça bien fort qu'elle ne pourrait jamais épouser un barbare aussi fruste. Les cris de protestation de Chikaze étaient si perçants, et elle faisait si triste figure, que sa mère Chihoko annula rapidement le marché. Les deux visiteurs partirent le jour même. Le Clan de la Grue ne proposa plus jamais d'autre accord commercial.*

*Malgré tout, Takuya s'appliqua de son mieux dans ses études et on le sélectionna pour représenter le Clan de la Licorne au cours du Championnat de Topaze de Tsuma, un village du Clan de la Grue. Pour son père et son sensei, c'est l'occasion pour Takuya de montrer à Rokugan l'excellence de ses manières et de ses compétences, ainsi que de raviver l'intérêt du Clan de la Grue pour un accord commercial autour des chevaux Shinjo. Pour Takuya, c'est l'occasion d'exercer une petite vengeance mesquine sur le clan qui a un jour essayé de l'humilier.*