



Синдзё
Такуя

避
打
杉

Буси из клана Единорога

ПРОЧИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ СТРАНИЦУ ЭТОГО БУКЛЕТА,
ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, ПОДХОДИТ ЛИ ВАМ ПЕРСОНАЖ СИНДЗЁ ТАКУЯ!

Добро пожаловать в Изумрудную империю

Эра внезапных перемен и беспорядков охватила Рокуган, в котором Изумрудная империя правит уже тысячу лет. Интриги смертных, природные катастрофы и сумятица на небесах нарушили политическое, военное и духовное равновесие. Стародавняя вражда и свежие предательства процветают при дворе и на полях сражений. Хризантемовый трон окружён внутренними и внешними угрозами, и испытаниям подвергается даже честь семи великих кланов — семей, происходящих от героев легенд, и поклявшихся править своими землями от имени императора.

ГОТОВЫ НАЧАТЬ?

Если вы уже знакомы с Рокуганом, кланами Изумрудной империи и прочими культурными аспектами мира «Легенда Пяти Колец», можете пропустить остаток этой страницы и сразу перейти к следующей странице, на которой узнаете об отыгрыше роли и о своём персонаже.

Ваш клан: Единорог

«В одиночку ветер не поймаешь».

Клан единорога провёл сотни лет вне Империи, но вернулся великолепной кавалерийской рысью, потрясшей устои остальных кланов. «Варварские» методы, которые мы переняли в изгнании, продолжают шокировать и вызывать отвращение у других, но клан Единорога остаётся предан своему долгу и непоколебим в своей чести. Мы лучше остальных кланов знаем, как раскрывать манипуляции и проникновения чужестранцев, поскольку за годы странствий сталкивались с многочисленными ужасами и предательствами.

Ваша школа: Наездник Синдзё

Школы в Рокугане обучают нас и готовят к роли самурая, такой как буси (воины), сюгэндзя (жрецы, способные взывать к духам за помощью), придворные (те, кто разбираются в политических вопросах) и монахи (искатели просветления).

Ядро войск клана Единорога составляют наездники Синдзё, которые воплощают скорость и подвижность. Все наездники Синдзё знают, как проводить разведку и максимально эффективно использовать лошадей. Нет более мобильного самурая, чем верховой наездник Синдзё. Наше любимое оружие — конный лук Синдзё, который мы используем с большой точностью, даже во время езды галопом. Привыкнув жить за счёт земли, мы тщательно изучаем местность потенциального поля боя, прежде чем сразиться на нём.

Кодекс бусидо

Путь воина, или *бусидо*, возвышает самурая над обществом, приковывая к практически недостижимым идеалам. Став самураем, вы должны воплощать праведность и честь, верность и долг, почтение и сострадание, а также мужество перед лицом смерти. Все ждут от вас, что вы будете использовать эти добродетели во всех своих словах и поступках, даже когда они конфликтуют друг с другом. В конце концов, принципы бусидо не были бы идеалами, к которым надо стремиться, если бы они были легко достижимы...

Принцип **сострадания** имеет для вас важное значение, так как взаимопонимание и сотрудничество — ключевые факторы выживания клана Единорога в долгих путешествиях по бескрайнему миру.

Мудрые слова вашего сэнсэя...

Честь и слава — всё для самурая. Честь отражает ваше мнение о том, насколько хорошо вы придерживаетесь заветов бусидо, а слава отражает то, насколько известно ваше имя в Империи. В идеальном мире вы бы зарабатывали славу для себя и клана Единорога, сохраняя при этом моральную чистоту, но в Рокугане нас часто ставят перед выбором, и мы должны предпочесть что-то одно.

Знайτε же, что внутри вас часто будут бороться разные желания — то, чего хочется лично вам (**ниндзё**), и то, чего от вас ждёт общество, клан или ваш повелитель (**гири**).

Отыгрыш персонажа

Вы принимаете участие в настольной ролевой игре (НРИ), захватывающем совместном повествовании. Как и во многих других играх, здесь есть правила, компоненты и игровые кости, помогающие описать действие и определить его исход. Однако, в отличие от большинства игр, в НРИ нет ни победителей, ни проигравших, ни соревнующихся команд. Если всем весело, то все в выигрыше!

В НРИ есть и другие игроки (такие же, как вы), управляющие главными героями этого повествования. Каждый из вас управляет одним персонажем игрока (ПИ) — вашего персонажа зовут Синдзё Такуя. Игроки принимают решения за своих ПИ, описывают то, что хотят осуществить их персонажи, и как они реагируют на сюжет и окружение, созданные ведущим — тем, кто проводит игру. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж что-то сделал, просто опишите это действие ведущему, а он сообщит вам результат. Иногда ведущий может запросить прохождение проверки, чтобы понять, получилось ли у вас задуманное, например, если вы хотите перепрыгнуть разлом или атаковать врага. О том, как совершать проверки, вы узнаете на следующей странице.

Ваше прошлое

Преждевременная и таинственная кончина Изумрудного чемпиона, Додзи Сацумэ из клана Журавля, произошедшая недавно, повергла Изумрудную империю в хаос. Все великие кланы подозрительно косятся друг на друга, предполагая, что смерть была вызвана не трагическим несчастным случаем, а бесчестным убийством.

В эти тревожные времена группа подростков отправляется в деревню Цума на Топазовый турнир для прохождения гэмпуку, церемонии совершеннолетия, после которой они станут полноправными самураями. Все участники собрались из разных кланов, и каждый мечтает набрать в турнире больше всех баллов, чтобы получить титул Топазового чемпиона. Несмотря на то, что им придётся соревноваться друг с другом, их всех объединяет желание преуспеть и принести честь своему клану и своей семье.

Однако не все в Цуме руководствуются благородными мотивами. Личная месть, сверхъестественные события и смертельно опасные диверсии могут сорвать турнир, если гости деревни не останутся верны кодексу бусидо и не станут действовать как почтенные самураи, которыми они и собираются стать.

Пока вы шли в Цуму из Замка дальнего путника...

Вы помните неудачную встречу с высокомерными представителями клана Журавля, прошедшую несколько лет назад, и как вообще представляли других кланов относятся к вашему. Предстоящий турнир — идеальная возможность показать Рокугану (а в особенности Журавлям) истинный самурайский дух.

Вы изумлены великими храмами и повсюду стоящими замками, а также плотно заставленными городами. Вы не можете себе представить, каково это — жить так кучно, без открытых полей, в которых можно скакать против ветра.

Вы расстроены плохими навыками окружающих в верховой езде, а также тем, насколько малы их лошади по сравнению с лошадьми вашего клана. Такое ощущение, что в Изумрудной империи все используют пони. Неудивительно, что клан Единорога снёс всю их защиту, когда вернулся в Рокуган из земель гайдзинов.



Сингзэ Такуя

КЛАН

Единорог



ВЫНОСЛИВОСТЬ 1

10

УСТАЛОСТЬ

КРИТ. ПОПАДАНИЯ 2



СОСТОЯНИЯ 3



ХЛАДНОКРОВИЕ 4

10

СМЯТЕНИЕ

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ СРЫВ МАСКИ

Ваша реакция, когда вы превышаете Хладнокровие: **Смущение и бравада**

КОНЦЕНТРАЦИЯ 5

4

БДИТЕЛЬНОСТЬ 6

2

ОЧКИ ПУСТОТЫ 7

2 /

МАКСИМУМ

ТЕКУЩИЕ

ЧЕСТЬ 8

55 /

НАЧАЛЬНАЯ

ТЕКУЩАЯ

СЛАВА 9

46 /

НАЧАЛЬНАЯ

ТЕКУЩАЯ

БАЛЛЫ В ТУРНИРЕ 10



НАВЫКИ И ДОБАВЛЯЕМЫЕ ИМИ КОСТИ

БОЕВЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Боевые искусства [Безоружный бой]: использование в бою кулаков	1 /
Боевые искусства [Ближний бой]: использование оружия ближнего боя	0 / -
Боевые искусства [Стрельба]: использование оружия дальнего боя	1 /
Медитация: анализ и контроль эмоций	0 / -
Тактика: командование и контроль в бою	1 /
Физическая подготовка: демонстрация физического совершенства	1 /

РЕМЕСЛЕННЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Дизайн: мода и выбор одежды	0 / -
Композиция: сочинение художественного произведения	0 / -
Кузнечное дело: создание оружия и брони	0 / -
Эстетика: создание визуального произведения искусства	0 / -

СОЦИАЛЬНЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Выступление: развлечение других и произведение впечатления	1 /
Игры: игры и их понимание	0 / -
Командование: выдача приказов другим	0 / -
Учтивость: контролирование бесед и споров	0 / -

ТРУДОВЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Жульничество: кражи и шпионаж	1 /
Выживание: путешествия и сопротивление тяготам в глуши	2 /
Мореходство: управление лодками и жизнь в море	0 / -
Работа: выполнение ручного труда, например, земледелие	0 / -
Торговля: покупка и продажа товаров ради выгоды	1 /

УЧЁНЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Культура: знание традиций и тенденций в Рокугане	1 /
Медицина: знание тела и методов его лечения	1 /
Правительство: знание того, как устроена Империя	0 / -
Теология: понимание религий и духов	0 / -
Чувства: понимание эмоций других людей	1 /

ПОДХОДЫ И ДОБАВЛЯЕМЫЕ ИМИ КОСТИ

- Кольцо Воды:** 2 / Уравновешенный, гибкий и восприимчивый
- Кольцо Воздуха:** 1 / Изящный, хитрый и аккуратный
- Кольцо Земли:** 3 / Надёжный, основательный и тщательный
- Кольцо Огня:** 2 / Прямой, яростный и изобретательный
- Кольцо Пустоты:** 2 / Просвещённый, сосредоточенный и мистический

СТОЙКИ В КОНФЛИКТАХ

- Вода:** вы можете совершить дополнительное, но не повторяющееся действие, не требующее проверки.
- Воздух:** враги добавляют +1 к целевому числу (ЦЧ) своих проверок против вас.
- Земля:** враги не могут тратить на то, чтобы ранить вас.
- Огонь:** при успешной проверке можете считать результаты как бонусные успехи.
- Пустота:** вы не получаете смятение от результатов при проверке.

Борьба с противником

Создание или починка произведения искусства

Влияние на других

Получение или использование ресурсов

Знание или изучение фактов



Кость

навыка



Кость

кольца



Успех. Если в результате сумма на оставленных костях больше или равна целевому числу (ЦЧ) проверки, то вы преуспели! Каждый сверх этого является бонусным успехом.



Взрывной успех. Этот символ в результате считается как . За каждую оставленную кость с вы можете бросить 1 дополнительную кость такого же типа и потом решить, оставить её или удалить. Можете делать это каждый раз, когда в результате получаете на оставленной кости.

КАК СОВЕРШАТЬ ПРОВЕРКУ

1. Опишите введущему, что именно вы хотите сделать, и он определит, какую проверку вам нужно совершить, с каким навыком и целевым числом (ЦЧ).
2. Найдите используемый для проверки навык и возьмите указанное количество костей .
3. Выберите подход (основываясь на Кольце, которое вы будете использовать) и возьмите соответствующее ему количество костей .
4. Бросьте получившийся набор костей.
5. Оставьте количество костей (любого типа), не превышающее Кольцо, использованное для проверки.
6. Если количество успехов (Q) на оставленных костях как минимум равно ЦЧ, вы преуспели!

В СВОЙ ХОД:

В начале своего хода вы должны выбрать **стойку**, если находитесь в схватке. От этого зависит, какое Кольцо вы будете использовать для атаки в этом ходу.

После этого вы можете переместиться на 1 диапазон дистанции и совершить одно из следующих **действий**:

- **Атака** вместе с использованием Нападения. Вы будете часто совершать его в схватках.
- **Перемещение** на 1 дополнительный диапазон дистанции.
- **Использование навыка** в проверке, например, Медицины для лечения усталости или Физической подготовки для того, чтобы убрать с пути упавшее дерево.

Вместе с совершением проверки можете также использовать способность школы. Это не считается отдельным действием.

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	ДИСТАНЦИЯ	УРОН
Кулаки	Боевые искусства [Безоружный бой]	0	1
Затупленный или деревянный меч	Боевые искусства [Ближний бой]	1	2

СНАРЯЖЕНИЕ	ОПИСАНИЕ
Одежда для верховой езды	Всё остальное выглядит глупо
Набор для путешествий	Предметы, полезные в пути, такие как циновка и дорожная одежда
Боевая лошадь клана Единорога	Единственное существо, которому вы здесь можете доверять
Деньги	3 коку (трёхмесячная плата за проживание)

Вы наносите цели урон, равный базовому урону оружия плюс число бонусных успехов. Также вы можете потратить  из проверки на причинение **критического попадания**!

ВАШ ВНУТРЕННИЙ КОНФЛИКТ

Вы хотите доказать, что самураи клана Единорога — не варвары, и так же хороши, как все остальные, но ещё хотите отомстить клану Журавля и прочим, кто смотрит на ваш клан свысока.

ВАШЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Благословение Бисямона: вы быстро избавляетесь от усталости после долгой и изнурительной физической деятельности.

Можете перебросить не более 2 костей на свой выбор, когда преимущество помогает вам в проверке.

ВАША СПОСОБНОСТЬ ШКОЛЫ:

РОЖДЁННЫЙ В СЕДЛЕ

Один раз за сцену, до броска костей при проверке вы можете приказать своей лошади (если она присутствует) помочь вам и уменьшить ЦЧ на 1.

ЗДОРОВЬЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА И УЧАСТИЕ В ТУРНИРЕ

- 1 **Выносливость** отражает вашу стойкость и готовность сражаться, а **усталость** обозначает полученный вами урон. Получая усталость, отмечайте её здесь. Если усталость превысит ваш ранг Выносливости, вы упадёте без сознания!
- 2 **Критические попадания** отражают серьёзные травмы вашего персонажа. Получив такую, отметьте её здесь. Сотрите пометку, если вылечите критическое попадание.
- 3 Если ваш персонаж получил длительное **состояние**, например, стал Бессознательным, отметьте это здесь.
- 4 **Хладнокровие** — это ваша способность выдерживать психическое и эмоциональное давление, а **смятение** отражает сильные эмоции, которые могут нарушить ваш внутренний контроль. Получая смятение, отмечайте его здесь. Если смятение превысит ваш ранг Хладнокровия, у вас произойдёт срыв маски!
- 5 **Концентрация** отражает, насколько быстро вы реагируете на угрозу. Она помогает определить порядок хода в сражении!
- 6 **Бдительность** — это ваша осторожность и общая способность замечать вещи, которые могут оказаться угрозой.
- 7 **Очки Пустоты** станут доступны после интерлюдии, когда вы перелистнёте страницу.
- 8 **Честь** отражает вашу веру в то, что вы сохраняете в себе добродетели бусидо. Записывайте здесь все её изменения.
- 9 **Слава** отражает ваше социальное положение в Рокугане. Записывайте здесь все её изменения.
- 10 Отслеживайте здесь получаемые вами **турнирные баллы**. Ваша цель — набрать 8 баллов и показать тем самым, что готовы стать самураем!



Возможность. Это отражение случайного положительного последствия вашего действия. Ведущий расскажет, какие преимущества в этой проверке даст вам этот результат.



Смятение. Это отражение вашей эмоциональной реакции на задачу. Это могут быть такие вещи, как разочарование или страх, радость или трепет от испытания. Однако, набрав много смятения, можно потерять Хладнокровие, и тогда произойдёт срыв маски!

СТОП!

Не переворачивайте страницу без указания ведущего.

Сингзэ Такуя

КЛАН

Единорог

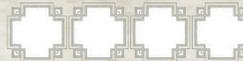


ВЫНОСЛИВОСТЬ

10

УСТАЛОСТЬ

КРИТ. ПОПАДАНИЯ



СОСТОЯНИЯ



ХЛАДНОКРОВИЕ

10

СМЯТЕНИЕ

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ СРЫВ МАСКИ

Ваша реакция, когда вы превышаете Хладнокровие: **Смущение и бравада**

КОНЦЕНТРАЦИЯ

4

БДИТЕЛЬНОСТЬ

2

ОЧКИ ПУСТОТЫ

2 /

МАКСИМУМ

ТЕКУЩИЕ

ЧЕСТЬ

55 /

НАЧАЛЬНАЯ

ТЕКУЩАЯ

СЛАВА

46 /

НАЧАЛЬНАЯ

ТЕКУЩАЯ

БАЛЛЫ В ТУРНИРЕ



НАВЫКИ И ДОБАВЛЯЕМЫЕ ИМИ КОСТИ

БОЕВЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Боевые искусства [Безоружный бой]: использование в бою кулаков

Боевые искусства [Ближний бой]: использование оружия ближнего боя

Боевые искусства [Стрельба]: использование оружия дальнего боя

Медитация: анализ и контроль эмоций

Тактика: командование и контроль в бою

Физическая подготовка: демонстрация физического совершенства

РЕМЕСЛЕННЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Дизайн: мода и выбор одежды

Композиция: сочинение художественного произведения

Кузнечное дело: создание оружия и брони

Эстетика: создание визуального произведения искусства

СОЦИАЛЬНЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Выступление: развлечение других и произведение впечатления

Игры: игры и их понимание

Командование: выдача приказов другим

Учтивость: контролирование бесед и споров

ТРУДОВЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Жульничество: кражи и шпионаж

Выживание: путешествия и сопротивление тяготам в глуши

Мореходство: управление лодками и жизнь в море

Работа: выполнение ручного труда, например, земледелие

Торговля: покупка и продажа товаров ради выгоды

УЧЁНЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Культура: знание традиций и тенденций в Рокугане

Медицина: знание тела и методов его лечения

Правительство: знание того, как устроена Империя

Теология: понимание религий и духов

Чувства: понимание эмоций других людей

ПОДХОДЫ И ДОБАВЛЯЕМЫЕ ИМИ КОСТИ

Кольцо Воды:
Уравновешенный, гибкий и восприимчивый

Кольцо Воздуха:
Изящный, хитрый и аккуратный

Кольцо Земли:
Надёжный, основательный и тщательный

Кольцо Огня:
Прямой, яростный и изобретательный

Кольцо Пустоты:
Просвещённый, сосредоточенный и мистический

СТОЙКИ В КОНФЛИКТАХ

Вода: вы можете совершить дополнительное, но не повторяющееся действие, не требующее проверки.

Воздух: враги добавляют +1 к целевому числу (ЦЧ) своих проверок против вас.

Земля: враги не могут тратить на то, чтобы ранить вас.

Огонь: при успешной проверке можете считать результаты как бонусные успехи.

Пустота: вы не получаете смятение от результатов при проверке.

Борьба с противником

Создание или починка произведения искусства

Влияние на других

Получение или использование ресурсов

Знание или изучение фактов



Кость

навыка



Кость

кольца



Успех



Взрывной успех



Возможность

ИНТЕРЛЮДИЯ: ТРАТА ОПЫТА

Во время интерлюдии вы получаете 4 опыта! Опыт вы можете тратить на...

- ☉ **Увеличение одного или нескольких Колец.** Увеличение ранга Кольца стоит в три раза больше опыта, чем новый ранг Кольца. Так, улучшение с 1 до 2 стоит 6 опыта, улучшение с 2 до 3 стоит 9 опыта и т. д. Каждое улучшение следует приобретать отдельно, так что увеличение Кольца с 1 до 3 будет стоить 15 опыта (6 опыта + 9 опыта). Нельзя увеличить ранг Кольца больше, чем ранг наименьшего Кольца + ранг Кольца Пустоты. *Запишите новый ранг в пустом пространстве этого Кольца.*
- ☉ **Увеличение одного или нескольких навыков.** Покупка 1 ранга навыка стоит в два раза больше опыта, чем новый ранг навыка. Так, улучшение с 0 ранга до 1 ранга стоит 2 опыта, улучшение с 1 до 2 стоит 4 опыта и т. д. Каждое улучшение следует приобретать отдельно, так что увеличение с 1 ранга до 3 ранга будет стоить 10 опыта (4 опыта + 6 опыта). *Запишите новый ранг в пустом пространстве этого навыка.*
- ☉ **Приобретение техники — Стиль обрушившегося града (2 опыта).** Эта техника позволяет вам выпустить большой залп стрел, которого достаточно, чтобы запугать даже самых стойких воинов! Если вы решили купить эту технику, то поставьте в ячейке слева от правил метку о приобретении (см. ниже).
- ☉ **Приобретение техники — Разрушительный, как огонь (2 опыта).** Вы можете использовать эту технику, чтобы яростно атаковать врага, вынуждая его совершать ошибки или откровенно смертельному попаданию. Если вы решили купить эту технику, то поставьте в ячейке слева от правил метку о приобретении (см. ниже).

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	ДИСТАНЦИЯ	УРОН	СНАРЯЖЕНИЕ	ОПИСАНИЕ
Кулаки	Боевые искусства [Безоружный бой]	0	1	Одежда для верховой езды	Всё остальное выглядит глупо
Катана	Боевые искусства [Ближний бой]	1	4	Набор для путешествий	Предметы, полезные в пути, такие как цинковка и дорожная одежда
				Боевая лошадь клана Единорога	Единственное существо, которому вы здесь можете доверять
				Деньги	3 коку (трёхмесячная плата за проживание)

Вы наносите цели урон, равный базовому урону оружия плюс число бонусных успехов. Также вы можете потратить ☼☼ из проверки на причинение **критического попадания!**

ВАШ ВНУТРЕННИЙ КОНФЛИКТ

Вы хотите доказать, что самураи клана Единорога — не варвары, и так же хороши, как все остальные, но ещё хотите отомстить клану Журавля и прочим, кто смотрит на ваш клан свысока.

ВАШЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Благословение Бисямона: вы быстро избавляетесь от усталости последолгой и изнурительной физической деятельности.

Можете перебросить не более 2 костей на свой выбор, когда преимущество помогает вам в проверке.

ВАША СПОСОБНОСТЬ ШКОЛЫ:

РОЖДЁННЫЙ В СЕДЛЕ

Один раз за сцену, до броска костей при проверке вы можете приказать своей лошади (если она присутствует) помочь вам и уменьшить ЦЧ на 1.

НОВЫЕ ТЕХНИКИ



СТИЛЬ ОБРУШИВШЕГОСЯ ГРАДА

При совершении проверки Боевых искусств [Стрельба], можете потратить ☼ и выбрать других персонажей в пределах дистанции 0-2 от вашей цели, количество которых равно количеству ☼, потраченных на это. Все выбранные персонажи получают смятение, количество которого равно базовому урону вашего оружия.



РАЗРУШИТЕЛЬНЫЙ, КАК ОГОНЬ

При совершении проверки Боевых искусств (Огонь), которая причиняет цели критическое попадание, можете потратить ☼☼, чтобы причинить цели 2 критических попадания вместо 1.

- 1 Теперь вы можете использовать **очки Пустоты**, которые позволяют вам обращаться к внутренним резервам силы для преодоления неприятностей. При сборе набора костей для совершения проверки вы можете потратить 1 очко Пустоты, чтобы **воспользоваться моментом**. Это позволяет вам бросить 1 дополнительную кость кольца ■ и при определении результата проверки оставить 1 дополнительную кость (любого типа).

- 2 **Техники** отражают продвинутые тренировки, позволяющие вам действовать неожиданным образом или использовать возможности, которые другим недоступны. Во время интерлюдии у вас есть возможность приобрести две техники.

В СВОЙ ХОД:

В начале своего хода вы должны выбрать **стойку**, если находитесь в схватке.

После этого вы можете переместиться на 1 диапазон дистанции и совершить одно из следующих **действий**:

- ☉ Атака с использованием Нападения.
- ☉ Перемещение на 1 дополнительный диапазон дистанции.
- ☉ Использование навыка.
- ☉ Использование одной из техник, если она описана как действие.

Вместе с совершением проверки можете также использовать способность школы. Это не считается отдельным действием. Можете также использовать технику, если она не описана как действие.



Смятение

СТОП!

Не переворачивайте страницу без указания ведущего.



Окажитесь в Изумрудной империи вместе с Синдзё Такуя!

Вам стоит выбрать этого персонажа, если вы хотите:

- ✿ быть экспертом в умении ездить на лошади и даже в сражении верхом;
- ✿ принадлежать к клану, сосредоточенному на знаниях о чужих землях и их обычаях;
- ✿ решать проблемы с помощью энергичных и неординарных идей.

Однако вам не стоит выбирать Синдзё Такуя, если хотите играть персонажем умелым в дипломатии или в обращении с оружием.

История Синдзё Такуя

Такуя рос как все Синдзё, живя в юрте и перегоня семейный табун по Золотистым равнинам, в зависимости от времени года. Такая кочевая жизнь сильно отличается от дворцового воспитания при дворе Императора. Да что там говорить, большинство Рокугана живёт совершенно иначе, но Такуя было всё равно, пока встреча с самураем из другого клана не оставила неприятный осадок.

Услышав, что у отца Такуя, Синдзё Дзуия, много отличных лошадей в табуне, самурай из клана Журавля по имени Додзи Тихоко и её дочь Тикадзэ пришли заключить выгодную сделку. Такуя и Тикадзэ были предоставлены сами себе, пока взрослые заключали сделку в семейном орду, и Такуя пытался развлечь странную девочку. Добром это не кончилось.

Тикадзэ не понравились ни игры клана Единорога, ни музыка, ни еда, ни искусство, а когда Такуя, расстроившись, предложил ей покататься верхом, её лошадь оказалась слишком медленной, чтобы тягаться с его лошадей. Что ещё хуже, Тикадзэ постоянно жаловалась: на запах, на неудобный темп, который выбрал Такуя, на «варварскую» дикую местность, по которой они ехали. Когда они вернулись к орду, Такуя угрюмо отказался помогать Тикадзэ спешиться, из-за чего она упала и с головы до пят перемазалась грязью... в этот же момент вышли родители, чтобы объявить об их брачном договоре, который должен был скрепить торговый союз.

Такуя хотел было рассмеяться, но Тикадзэ оказалась быстрее, и громко объявила, что она никогда не выйдет замуж за такого неотёсанного варвара. Тикадзэ кричала и возмущалась так громко, и выглядела она так ужасно, что её мать, Тихоко, тут же отменила союз и оба Журавля в тот же день уехали. Больше торговых соглашений Журавлём их клан не заключал.

Тем не менее, Такуя хорошо показал себя в учёбе и его выбрали представлять клан Единорога в Топазовом турнире в Цуме – деревне клана Журавля. Для его отца и сэнсэя это шанс показать, насколько совершенны манеры и навыки Такуя, а также вернуть интерес Журавля к торговле лошадьми Синдзё. Для самого Такуя это шанс немного отомстить клану, который когда-то пытался его опозорить.