

Баюси
Кё

避
打
杉



Придворный из клана Скорпиона

ПРОЧИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ СТРАНИЦУ ЭТОГО БУКЛЕТА,
ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, ПОДХОДИТ ЛИ ВАМ ПЕРСОНАЖ БАЮСИ КЁ!

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: Скорпион

«Я буду вашим злодеем, Хантэй».

Мы, представители клана Скорпиона, мрачно ухмыляемся за нашими масками и личинами, ибо такова наша жертва — быть ненавидимыми, даже если мы идеально выполняем свой долг. Какой ещё клан смог бы стать послушным злодеем? Основатель клана Скорпиона считал, что враги Империи не всегда бывают внешними, и потому наш клан сражается с огнём при помощи огня. Мы объединяем все кланы ненавистью к нам, но при этом разделяем их, чтобы ни один клан не мог бросить вызов тому, кому мы бесконечно преданны: Хантэю.

Ваша школа: Лазутчик Сёсуро

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).

Лазутчики Сёсуро — мастера искусства обмана. Благодаря нашим отточенным навыкам в акробатике, маскировке и скрытности мы можем проникнуть практически куда угодно. Наши методы скрытны и разрушительны, мы не даём открытый бой, но сеём хаос и исчезаем (обычно чтобы скрыть свои истинные цели). Многие *ёдзимбо*, личные телохранители, сорвали попытки убийства, которые на самом деле служили отвлекающим манёвром от настоящих целей лазутчиков Сёсуро. Наши лазутчики могут хоть смешаться с толпой крестьян, хоть слиться с тенями, чтобы стать невидимыми для глаз самураев.

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...

Принципы **долга** и **верности** очень важны для вас, ведь представитель клана Скорпиона должен быть готов сделать что угодно и пожертвовать чем угодно для служения Империи.

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 Скорпиона, 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 Баюси Кё. 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 *гэмплуку*, 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 приговора...

Ваша двоюродная сестра, Баюси Умико, по договорённости выходит замуж за Додзи Рэна из клана Журавля, который тоже принимает участие в турнире. Она хочет, чтобы вы узнали его слабости, которые она потом сможет использовать. К тому же, это ведь поможет и вам на турнире.

Вам интересно, увидите ли вы своего двоюродного брата, Баюси Сугаи в Цуме. Вы подслушали разговор о его участии в прошлогоднем Топазовом турнире, и предполагаете, что какой-то недоброжелатель вашего клана мог помешать ему тогда выиграть.

Вы помните, что некоторые учителя беспокоились о других представителях клана Скорпиона в Цуме, замаскированных под судей или даже других участников. Вычислить скорпиона, который хорошо внедрился и не вызвал подозрений в том, что это приказ его клана, достаточно трудно — зато это станет настоящим испытанием ваших способностей. Победа в этом пустяковом турнире — ничто по сравнению с честью клана Скорпиона.

Баюси Кё

КЛАН

Скорпион



ВЫНОСЛИВОСТЬ 1

8

УСТАЛОСТЬ

КРИТ. ПОПАДАНИЯ 2



СОСТОЯНИЯ 3



ХЛАДНОКРОВИЕ 4

4

СМЯТЕНИЕ

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ СРЫВ МАСКИ

Ваша реакция, когда вы превышаете Хладнокровие: **Растерянный смех и жестикуляция**

КОНЦЕНТРАЦИЯ 5

6

БДИТЕЛЬНОСТЬ 6

2

ОЧКИ ПУСТОТЫ 7

2 /

МАКСИМУМ / ТЕКУЩИЕ

ЧЕСТЬ 8

30 /

НАЧАЛЬНАЯ / ТЕКУЩАЯ

СЛАВА 9

45 /

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	0 / -
Медитация: анализ и контроль эмоций	0 / -
Тактика: командование и контроль в бою	0 / -
Физическая подготовка: демонстрация физического совершенства	1 /

РЕМЕСЛЕННЫЕ

РАНГ / КОСТИ

Дизайн: мода и выбор одежды	1 /
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	1 /
Командование: выдача приказов другим	0 / -
Учтивость: контролирование бесед и споров	1 /

ТРУДОВЫЕ

РАНГ / КОСТИ

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

УЧЁНЫЕ

РАНГ / КОСТИ

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

ПОДХОДЫ И ДОБАВЛЯЕМЫЕ ИМИ КОСТИ

- Кольцо Воды:** 1 /
Уравновешенный, гибкий и восприимчивый
- Кольцо Воздуха:** 3 /
Изящный, хитрый и аккуратный
- Кольцо Земли:** 1 /
Надёжный, основательный и тщательный
- Кольцо Огня:** 3 /
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 ведущему, 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
Обычное облачение	Идеально, если нужно слиться с толпой
Набор для путешественников	Предметы, полезные в пути, такие как циновка и дорожная одежда
Яд (1 флакон)	Смотрите на 26 странице книги правил
Деньги	4 коку (четырёхмесячная 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 стремитесь найти и уничтожить все слабости своего клана, но вместе с тем хотите такую жизнь, чтобы не требовалось ни лгать, ни притворяться, живя под чужой личиной.

ВАШЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Гибкость: вы можете протискиваться в узкие места, совершать замысловатые танцевальные па и ловко хватать других.

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

ВАША СПОСОБНОСТЬ ШКОЛЫ:

ПУТЬ ТЕНЕЙ

Добавьте 2 урона той цели, которая сорвала маску, не знает о вашем присутствии, Недееспособна или Бессознательна.

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.

Баюси Кё

КЛАН

Скорпион



ВЫНОСЛИВОСТЬ

8

УСТАЛОСТЬ

КРИТ. ПОПАДАНИЯ



СОСТОЯНИЯ



ХЛАДНОКРОВИЕ

4

СМЯТЕНИЕ

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ СРЫВ МАСКИ

Ваша реакция, когда вы превышаете Хладнокровие: **Растерянный смех и жестикуляция**

КОНЦЕНТРАЦИЯ

6

БДИТЕЛЬНОСТЬ

2

ОЧКИ ПУСТОТЫ

2 /

МАКСИМУМ

ТЕКУЩИЕ

ЧЕСТЬ

30 /

НАЧАЛЬНАЯ

ТЕКУЩАЯ

СЛАВА

45 /

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 — Фальшивая брешь** (2 опыта). Цель испытывает ложное ощущение уязвимости, из-за чего вам и вашим союзникам будет проще её ударить. Если вы решили купить эту технику, то поставьте в ячейке слева от правил метку о приобретении (см. ниже).
- ☉ **Приобретение техники — Исчезновение** (2 опыта). Вы можете использовать эту технику, чтобы бесшумно передвигаться и даже ускользнуть из поля зрения цели! 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	Обычное облачение	Идеально, если нужно слиться с толпой
Катана	Боевые искусства [Ближний бой]	1	4	Набор для путешествий	Предметы, полезные в пути, такие как цинковка и дорожная одежда
				Яд (1 флакон)	Смотрите на 26 странице книги правил
				Деньги	4 коку (четырёхмесячная 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 стремитесь найти и уничтожить все слабости своего клана, но вместе с тем хотите такую жизнь, чтобы не требовалось ни лгать, ни притворяться, живя под чужой личиной.

ВАШЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Гибкость: вы можете протискиваться в узкие места, совершать замысловатые танцевальные па и ловко хватать других.

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

ВАША СПОСОБНОСТЬ ШКОЛЫ:

ПУТЬ ТЕНЕЙ

Добавьте 2 урона той цели, которая сорвала маску, не знает о вашем присутствии, Недееспособна или Бессознательна.

НОВЫЕ ТЕХНИКИ



ФАЛЬШИВАЯ БРЕШЬ

Во время схватки вы можете выбрать одну цель, находящуюся в пределах дистанции 0-3, и совершить проверку Выступления (Воздух). ЦЧ равно Бдительности цели. При успехе уменьшите ЦЧ проверок Атак, совершаемых по этой цели, на 1 + число ваших бонусных успехов (до минимума 1). Этот эффект длится до конца вашего следующего хода.



ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Если вы спрятались или заслонили себя чем-то и совершаете проверку Атаки (Воздух), то можете потратить ☼ на то, чтобы один персонаж с Бдительностью 3 или меньше потерял вас из виду.

- 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 Баюси Кё!

Вам стоит выбрать этого персонажа, если вы хотите:

- ✦ быть экспертом в уловках и маскировке;
- ✦ принадлежать к клану, для которого долг превыше всего, даже выше соображений чести;
- ✦ решать проблемы с помощью уловок и обмана.

Однако, вам не стоит выбирать Баюси Кё, если хотите играть персонажем, владеющим силами стихий, или умелым в обращении с оружием и в средствах ведения войны.

История Баюси Кё

У Баюси Кё есть старшие брат с сестрой, близнецы. Сестру зовут Эгао, а брата – Эидзи. Эгао и Эидзи так походили друг на друга в детстве, что часто ради смеха менялись одеждой и целый день изображали друг друга, а когда подрос Кё, это стало забавой уже для троих. Несколько лет, ради смеха, или чтобы прикрыть чьё-то недоумование или проступок, Кё с радостью принимал облик то брата, то сестры, к ужасу родителей, наставников и прислуги.

Всех троих рассматривали в качестве кандидатов на поступление в Школу актёров Сёсуро, но приняли туда только Кё. После нескольких лет перевоплощений в разные роли Кё стал одним из лучших студентов в додзё, и его зачислили в другую школу, скрытую в тени семьи Сёсуро: Школу лазутчиков Сёсуро. Тогда заданием начинающего синоби Кё стал шпионаж за разными одноклассниками и оценка их верности, а также их пригодности к принятию в ряды синоби.

За годы службы осведомителем и лазутчиком в школе Сёсуро у Кё осталось мало друзей в клане Скорпиона, и вот его, уже практически самурая, отправляют в деревню Цума. Там состоится Топазовый турнир, а также гэмпуку – традиционная церемония совершеннолетия. Всё это под личиной скромного актёра. Однако, как это всегда бывает в клане Скорпиона, существует и другая мотивация. Некоторые учителя Кё высказали сомнение в преданности и методах судейства других представителей клана Скорпиона в Цуме, и Кё должен убедиться, что честь их клана ничто не запятнает.