

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 приговорства...

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

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

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)

### 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.

### ВАША СПОСОБНОСТЬ ШКОЛЫ:

#### ПУТЬ ТЕНЕЙ

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

### 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.*

## 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.