Хида Суги
避打杉
Буси из клана Краба
ПРОЧТИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ СТРАНИЦУ ЭТОГО БУКЛЕТА,
ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, ПОДХОДИТ ЛИ ВАМ ПЕРСОНАЖ ХИДА СУГИ!

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: Краб

«Смелость. Долг. Самопожертвование»

Представители нашего клана всегда выделяются на фоне других самураев благодаря нашему телосложению и грубым, резким манерам. Мы – защитники Империи, и у нас нет ни времени, ни желания на оттачивание социальной ерунды; мы несём службу на Стене Кайу, непоколебимого символа противоборства ужасам Теневых земель. К сожалению, наш дозор, кажется, воспринимают как должное. Наши прекрасные и благородные самураи, несущие на Стене службу, и отражающие атаки из Теневых земель, становятся жертвой страшной Скверны, которую приносят существа из этих отвратительных мест. Всё это время изнеженная и беспечная Империя оставалась в безопасности за счёт крови, пролитой кланом Краба.

Ваша школа: Защитник Хида

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).

Создавая самых стойких стражей Рокугана от ужасов, сгрудившихся за Стеной Кайу, Школа защитников Хида учит последователей в равной мере стойкости, храбрости и практичности. Существа из Теневых земель – такие как гоблины, демоны и нежить – не являются честными врагами, и Защитники Хида не могут позволить себе сражаться с ними честно. Любой воин может попытаться убить они с каменной кожей или умереть, пытаясь это совершить, но мы, в Школе защитников Хида, знаем, что наш долг – выстоять. Защитники Хида создают оружие и боевые стили, – например, тяжёлые доспехи, и техники, позволяющие пробивать железные шкуры могучими ударами молота, – которые дают преимущества и увеличивают шансы не просто на победу, но и на выживание.

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 **храбрости** очень важен для вас, ведь ками Хида возложил на плечи своих потомков особо тяжёлую задачу. Клан Краба охраняет самую опасную границу Изумрудной империи, сдерживая жуткие орды Теневых земель. Последствия провала очевидны, и о них ужасно даже просто думать.

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 Краба, сохраняя при этом моральную чистоту, но в Рокугане нас часто ставят перед выбором, и мы должны предпочесть что-то одно.

Знайте 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 Хида Суги. 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 Хида...

Вы с восторгом смотрите на всё, что вас окружает. Огромные храмы умопомрачительной красоты, замысловатые мосты, словно бы растущие из гор, и прочие чудеса будят в вас желание осмотреть всю Изумрудную империю, которую вы поклялись защищать.

Чем больше тревожных сплетен и мелких межклановых споров вы слышите, тем больше вас беспокоит то, что весь Рокуган не осознаёт нависшей над ним угрозы.

Вы хотите не только принести славу своему клану и сэнсэю Хида Киваё, но и втайне мечтаете, чтобы родные отец и мать тоже узнали о ваших достижениях в Цуме и гордились своей дочерью.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Хида Суги

КЛАН

Краб

КОЛЬЦА И РАНГИ КОЛЕЦ

ВЫНОСЛИВОСТЬ 1		КРИТ. ПОПАДАНИЯ 2	СОСТОЯНИЯ 3
8	УСТАЛОСТЬ		

ХЛАДНОКРОВИЕ 4		ПЕРСОНАЛЬНЫЙ СРЫВ МАСКИ
10	СМЯТЕНИЕ	*Ваша реакция, когда вы превышаете Хладнокровие:* **Злость ко всем, кто не служит на Стене**

КОНЦЕНТРАЦИЯ 5	БДИТЕЛЬНОСТЬ 6	ОЧКИ ПУСТОТЫ 7
3	2	2 / МАКСИМУМ / ТЕКУЩИЕ

ЧЕСТЬ 8	СЛАВА 9	БАЛЛЫ В ТУРНИРЕ 10
49 / НАЧАЛЬНАЯ / ТЕКУЩАЯ	45 / НАЧАЛЬНАЯ / ТЕКУЩАЯ	

НАВЫКИ И ДОБАВЛЯЕМЫЕ ИМИ КОСТИ

БОЕВЫЕ	РАНГ / КОСТИ
Боевые искусства [Безоружный бой]: *использование в бою кулаков*	2 / ⬠⬠
Боевые искусства [Ближний бой]: *использование оружия ближнего боя*	1 / ⬠
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*	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*	0 / –
Игры: *игры и их понимание*	1 / ⬠
Командование: *выдача приказов другим*	1 / ⬠
Учтивость: *контролирование бесед и споров*	0 / –
ТРУДОВЫЕ	**РАНГ / КОСТИ**
Жульничество: *кражи и шпионаж*	0 / –
Выживание: *путешествия и сопротивление тяготам в глуши*	2 / ⬠⬠
Мореходство: *управление лодками и жизнь в море*	0 / –
Работа: *выполнение ручного труда, например, земледелие*	1 / ⬠
Торговля: *покупка и продажа товаров ради выгоды*	0 / –
УЧЁНЫЕ	**РАНГ / КОСТИ**
Культура: *знание традиций и тенденций в Рокугане*	0 / –
Медицина: *знание тела и методов его лечения*	1 / ⬠
Правительство: *знание того, как устроена Империя*	0 / –
Теология: *понимание религий и духов*	1 / ⬠
Чувства: *понимание эмоций других людей*	0 / –

Борьба с противником

Создание или починка произведения искусства

Влияние на других

Получение или использование ресурсов

Знание или изучение фактов

ПОДХОДЫ И ДОБАВЛЯЕМЫЕ ИМИ КОСТИ

Кольцо Воды: 3 / ■■■
Уравновешенный, гибкий и восприимчивый

Кольцо Воздуха: 1 / ■
Изящный, хитрый и аккуратный

Кольцо Земли: 2 / ■■
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.

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 (◔) 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.

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!

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
Поношенное облачение	Краб довольствуется малым
Набор для путешествий	Предметы, полезные в пути, такие как циновка и дорожная одежда
Нефритовый палец	Для отвода эффектов Скверны
Деньги	3 коку (трёхмесячная плата за проживание)

ВАШ ВНУТРЕННИЙ КОНФЛИКТ

Вы хотите защищать Империю и призывать к этому других, но при этом хотите увидеть, за что именно вы собираетесь умереть, и стоит ли оно этого.

ВАША СПОСОБНОСТЬ ШКОЛЫ:

ПУТЬ КРАБА

Один раз за игровую встречу отмените 1 критическое попадание, которое должны получить.

ВАШЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Большой рост: пусть вы и не самая высокая среди представителей клана Краба в родных землях, но в остальном Рокугане вы будете выше практически всех.

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

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.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Хида Суги

КЛАН

Краб

КОЛЬЦА И РАНГИ КОЛЕЦ

ВЫНОСЛИВОСТЬ	КРИТ. ПОПАДАНИЯ	СОСТОЯНИЯ
8 / УСТАЛОСТЬ		

ХЛАДНОКРОВИЕ	ПЕРСОНАЛЬНЫЙ СРЫВ МАСКИ
10 / СМЯТЕНИЕ	*Ваша реакция, когда вы превышаете Хладнокровие:* **Злость ко всем, кто не служит на Стене**

КОНЦЕНТРАЦИЯ	БДИТЕЛЬНОСТЬ	ОЧКИ ПУСТОТЫ 1
3	2	2 / МАКСИМУМ / ТЕКУЩИЕ

ЧЕСТЬ	СЛАВА	БАЛЛЫ В ТУРНИРЕ
49 / НАЧАЛЬНАЯ / ТЕКУЩАЯ	45 / НАЧАЛЬНАЯ / ТЕКУЩАЯ	

НАВЫКИ И ДОБАВЛЯЕМЫЕ ИМИ КОСТИ

Борьба с противником

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*	

Создание или починка произведения искусства

РЕМЕСЛЕННЫЕ	РАНГ / КОСТИ
Дизайн: *мода и выбор одежды*	
Композиция: *сочинение художественного произведения*	
Кузнечное дело: *создание оружия и брони*	
Эстетика: *создание визуального произведения искусства*	

Влияние на других

СОЦИАЛЬНЫЕ	РАНГ / КОСТИ
Выступление: *развлечение других и произведение впечатления*	
Игры: *игры и их понимание*	
Командование: *выдача приказов другим*	
Учтивость: *контролирование бесед и споров*	

Получение или использование ресурсов

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*	

Знание или изучение фактов

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.

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 — Пробивной, как вода** (2 опыта). Эта техника увеличивает урон от ваших атак – идеально для сражения с существами из Теневых земель! Если вы решили купить эту технику, то поставьте в ячейке слева от правил метку о приобретении (см. ниже).
- **Приобретение техники — Стиль несущейся лавины** (2 опыта). Можете использовать эту технику, чтобы атака наносила урон цели даже если она не была успешной! 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
Кулаки	Боевые искусства [Безоружный бой]	0	1
Катана	Боевые искусства [Ближний бой]	1	4

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

СНАРЯЖЕНИЕ	ОПИСАНИЕ
Поношенное облачение	Краб довольствуется малым
Набор для путешествий	Предметы, полезные в пути, такие как циновка и дорожная одежда
Нефритовый палец	Для отвода эффектов Скверны
Деньги	3 коку (трёхмесячная плата за проживание)

ВАШ ВНУТРЕННИЙ КОНФЛИКТ

Вы хотите защищать Империю и призывать к этому других, но при этом хотите увидеть, за что именно вы собираетесь умереть, и стоит ли оно этого.

ВАША СПОСОБНОСТЬ ШКОЛЫ:

ПУТЬ КРАБА

Один раз за игровую встречу отмените 1 критическое попадание, которое должны получить.

ВАШЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Большой рост: пусть вы и не самая высокая среди представителей клана Краба в родных землях, но в остальном Рокугане вы будете выше практически всех.

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

НОВЫЕ ТЕХНИКИ 2

ПРОБИВНОЙ, КАК ВОДА

При совершении проверки Боевых искусств (Вода) в схватке, можете потратить ✿, чтобы добавить 1 к урону, причиняемого вашей атакой цели за каждую потраченную на это ✿.

СТИЛЬ НЕСУЩЕЙСЯ ЛАВИНЫ

Если вы проваливаете проверку Боевых искусств [Ближний бой] с использованием дробящего оружия, но до успеха вам не хватает не более двух единиц, то цель получает урон, равный вашему рангу в Физической подготовке.

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 Хида Суги!

Вам стоит выбрать этого персонажа, если вы хотите:

- быть экспертом в мерзких существах Теневых земель и в способах их убийства;
- принадлежать к клану, посвятившему себя защите Империи;
- решать проблемы грубыми и прямолинейными действиями.

Однако, вам не стоит выбирать Хида Суги, если хотите играть персонажем, решающим проблемы с помощью дипломатии и придворного этикета, или сосредоточенного на просветлении и разных путях его достижения.

История Хида Суги

На Стене всем правит прагматизм. Бусидо – это средство достижения цели, а цель такова: Стена должна выстоять. Поэтому относительно низкое происхождение Суги в клане Краба – это вовсе не приговор.

Мать и отец Суги были дзидзамураями, вассалами более значимых самурайских семей. Её мать, Такуми Сэико, была офицером низшего звена в армии клана Краба, а отец, Такуми Даисиро, когда не вёл домашнее хозяйство, работал смотрителем на стройке. После того как мать Суги в одиночку победила огра и спасла жизнь важного члена семьи Чемпиона, юную Суги удочерили в семье Хида и отправили на обучение в Школу защитников Хида.

Под руководством сэнсэя (а теперь, официально, ещё и матери), Хида Киваё, Суги хорошо училась, и теперь она готова окончить обучение, будучи одной из самых многообещающих буси в своём додзё. Это, в сочетании с её низким происхождением, сделало её основным кандидатом на путешествие в деревню Цуму для участия в Топазовом турнире, на котором у неё будут все шансы стать Топазовым чемпионом. Если она победит, то принесёт честь клану Краба и привлечёт внимание к жертвам, которые её клан приносит на Стене. Если же она проиграет, то для защитников Стены это не будет большой потерей, и её отсутствие не подвергнет их опасности.

Суги впервые оказалась где-то, откуда не видно Стену. Невероятная красота и богатство Рокугана открыли Суги глаза и сделали её долг на Стене ещё более важным. Если Стена падёт, все эти красивые вещи могут исчезнуть. А Суги хочет увидеть и исследовать ещё больше Империи, прежде чем ей придётся вернуться на Стену и посвятить остаток жизни её обороне.

PERMISSION GRANTED TO PRINT OR PHOTOCOPY ALL PAGES OF THIS BOOK FOR PERSONAL USE ONLY

© FFG