

Ecole :	Chasseurs de sorcières Kuni (Moine)
Rang 1 : Débusquer les Ténèbres	
<p>Les chasseurs de sorcières Kuni ont appris à sentir le pouvoir de Jigoku et à frapper ceux qui en portent sa marque corruptrice.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Par une action complexe, en brandissant mon pendentif de jade contre une personne, je peux savoir si elle est souillée ou non. Jet d'Opp. Enquête (Interrogatoire) / Intuition contre Sincérité (Tromperie) / Volonté. • +1g0 à mon jet de Débusquer les Ténèbres par Rang de Souillure que possède ma cible. Si réussi (au moins 1 Rang de Souillure complet), j'ai une estimation approximative de sa force. • +1g1 à tous mes jets pour résister à la Souillure et attaquer ceux qui sont Souillés ou viennent de l'Outremonde. 	
Rang 2 :	
Rang 3 :	
Rang 4 :	
Rang 5 :	



Avantages

Poings de pierre (+5) : J'ai un talent naturel pour le combat à mains nues. Mes dégâts à mains nues reçoivent un bonus de +0g1 (Bonus déjà inclus).

Désavantages

Aspect dérangeant (+3) : Un maho-tsukaï (un sorcier du sang) me lança un rayon de Souillure. Bien que je l'esquivai de côté, mon oreille gauche fut tout de même atteinte. Celle-ci s'est atrophiée et j'essaye d'en atténuer son aspect dérangeant, en la cachant sous des cheveux plus longs. Le ND de tous mes jets de Compétence Sociale augmente de +5.

Caresse du Vide (+3) : J'ai été touché par l'essence du Vide, ce qui a endommagé mon esprit à tout jamais. Dès que je puise dans le Vide, les effets sont puissants, mais risque de m'accabler pendant un court instant. Chaque fois que j'utilise un Point de Vide, je gagne +2g1, au lieu du +1g1 habituel. De plus, je dois réussir un Jet de Volonté ND30, sous peine d'être Hébété pendant un Tour.

Combat de masse (page 240)

- 1 - Déclarations : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.
Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.
 - 2 – Evolution : 1d10 + 2
(1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre)
 - 3 – Occasions héroïques
- Notes :

Équipement

Vêtements robustes
 Daisho (Katana + wakizashi), tanto
 Pendentif de jade
 Nécessaire de voyage
 3 koku

Notes

Nom : YORITOMO

Clan : Mante Daimyo : Yoritomo Jmasu
 Ecole : Bushi Yoritomo
 Rang de Maîtrise : 1
 Seinsei : Yoritomo Okko Dojo : Situé à Kyuden Gotei
 Honneur : 3,5 Gloire : 1 Statut : 1
 Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : ____ / ____
 Réputation : ____ (____ / ____)



Initiative : 3 g 2 (Réflexes+Réputation / Réflexes)
Notes :

ND d'armure		20
• De base (5 + 5 x Réflexes)		15
• Armure		+5
Type	Légère Bonus au ND	
Réduction	3	Prix 25 koku

Spécial : +5 ND Athlétisme et Discretion
 Notes : +1 ND d'armure quand je combats à deux armes.

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Commerce	2	Int	4g2	
Couteaux	2	Agi	6g3	Kama
Défense	1	Ref	3g2	
Jiujutsu	3	Agi	7g3	Armes improvisées
Kenjutsu	3	Agi	7g3	Katana
Navigation	1	Agi / Int		
Enquête	3	Per	5g2	Sens de l'observation
Tentation	2	Int°	4g2	Contrôle
Spectacle (Art du conteur)	1	Int°	3g2	

Vitesse de déplacement par action
• Gratuite (1,5m x Eau) : 3
• Simple (3m x Eau) : 6
• Complexe : incapable de se déplacer. Voir p. 85
• Distance maximale (6m x Eau) : 12

Arme	Jiujutsu	Katana
Dégâts totaux	4g1	7g2
VD de l'arme	Force g1	3g2
Mots-clefs	-	Moyenne, Samourai
Prix	-	-
Notes	Possibilité d'Empoignade (p.88).	+1g1 aux dégâts avec 1 point de Vide.
Combat à deux armes	• Main directrice (____) : -5 à l'attaque. • Main non-directrice (____). Petite arme : -5 à l'attaque. Arme moyenne : -10 à l'attaque. Grande arme : -15 à l'attaque. • Bonus ND d'armure = Rang de réputation.	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5		
Par Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+0)	11-14	
Légèrement blessé (+2)	15-18	
Blessé (+7)	19-22	
Gravement blessé (+12)	23-26	
Impotent (+17) (les actions de mouvement sont un cran plus dures)	27-30	
Epuisé (+37) (1 point de Vide pour, au maximum, faire des actions gratuites)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Nom : BAYUSHI

Clan : Scorpion Daimyo : Bayushi Jmasu
 Ecole : Bushi Bayushi
 Rang de Maîtrise : 1
 Seinsei : Bayushi Okko Dojo : Leçon d'Honneur



Honneur : 2,5 Gloire : 1 Statut : 1
 Points d'exp. 40+ gagnés / à dépenser : ____ / ____
 Réputation : ____ (____ / ____)



Initiative : 4 g 3 (Réflexes+Réputation / Réflexes)
Notes :

ND d'armure		20
• De base (5 + 5 x Réflexes)		15
• Armure		+5
Type	Légère Bonus au ND	
Réduction	3	Prix 25 koku
Spécial : +5 ND Athlétisme et Discrétion		
Notes : +5 ND à mon armure contre les adversaires ayant une initiative inférieure à la mienne.		

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Conn. (Hérald.)	2	Int	5g3	
Courtisan	3	Int°	6g3	Manipulation
Défense	3	Ref	5g2	
Etiquette	2	Int°	6g3	
Iaijutsu	1	Ref	3g2	
Kenjutsu	3	Agi	6g3	
Sincérité	3	Int°	6g3	
Art (Ikebana)	2	Int°	5g3	
Conn. (Licorne)	2	Int	5g3	
Enquête	2	Per	4g2	

Vitesse de déplacement par action
• Gratuite (1,5m x Eau) : 3
• Simple (3m x Eau) : 6
• Complexe : incapable de se déplacer. Voir p. 85
• Distance maximale (6m x Eau) : 12

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5		
Par Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+5)	X	X
Egratigné (+8)	00-10	
Légèrement blessé (+10)	11-14	
Blessé (+15)	15-18	
Gravement blessé (+20)	19-22	
Impotent (+25) (les actions de mouvement sont un cran plus dures)	23-26	
Epuisé (+45) (1 point de Vide pour, au maximum, faire des actions gratuites)	27-30	
Hors de combat (ne peut plus agir)	31-34	
Mort	35 +	

Arme	Katana		
Dégâts totaux	6g2		
VD de l'arme	3g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samourai		
Prix	-		
Notes	+1g1 aux dégâts avec 1 point de Vide.		
Combat à deux armes	<ul style="list-style-type: none"> • Main directrice (_____) : -5 à l'attaque. • Main non-directrice (_____) . Petite arme : -5 à l'attaque. Arme moyenne : -10 à l'attaque. Grande arme : -15 à l'attaque. • Bonus ND d'armure = Rang de réputation. 		

Nom : **ASAKO**

Clan : **Phénix** Daimyo : **Asako Jmasu**
 Ecole : **Ecole de maître du savoir (Courtisan)**
 Rang de Maîtrise : **1**
 Seinsei : **Asako Okko** Dojo : **Gloire du matin**



Honneur : **6,5** Gloire : **1** Statut : **1**
 Points d'exp. **40+** gagnés / à dépenser : **_____ / _____**
 Réputation : **_____ (_____ / _____)**



Initiative : 3 g 2 (Réflexes+Réputation / Réflexes)
Notes :

ND d'armure		15
• De base (5 + 5 x Réflexes)		15
• Armure		
Type		Bonus au ND
Réduction		Prix

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Conn. (Histoire)	2	Int	5g3	
Conn. (Kami)	1	Int	4g3	
Conn. (Maho)	3	Int	6g3	
Courtisan	2	Int°	5g3	
Étiquette	3	Int°	6g3	Courtoisie
Méditation	1	Vide	3g2	
Sincérité	2	Int°	5g3	Honnêteté
Art de la guerre	1	Per	3g2	
Conn. (Hérald.)	2	Int	5g3	
Conn. (Licorne)	2	Int	5g3	
Conn. (Nature)	2	Int	5g3	

Vitesse de déplacement par action	
• Gratuite (1,5m x Eau) : 3	
• Simple (3m x Eau) : 6	
• Complexe : incapable de se déplacer. Voir p. 85	
• Distance maximale (6m x Eau) : 12	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5		
Par Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légèrement blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravement blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (les actions de mouvement sont un cran plus dures)	27-30	
Epuisé (+40) (1 point de Vide pour, au maximum, faire des actions gratuites)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Arme	Wakizashi		
Dégâts totaux	4g2		
VD de l'arme	2g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samourai		
Prix	-		
Notes	2g2-10 à l'attaque, sauf, si je dépense un Point de Vide : 3g2 à l'attaque.		
Combat à deux armes	<ul style="list-style-type: none"> • Main directrice (_____): -5 à l'attaque. • Main non-directrice (_____). Petite arme : -5 à l'attaque. Arme moyenne : -10 à l'attaque. Grande arme : -15 à l'attaque. • Bonus ND d'armure = Rang de réputation. 		

Ecole :	Maître du savoir Asako (Courtisan)
Rang 1 : Temple de l'âme	
Les Asako, historiens et érudits, font des études nettement plus longues que celles des autres familles de l'Empire. Ils s'enorgueillissent de leurs connaissances en de nombreux domaines. Ils partagent aussi le dévouement du Clan du Phénix en matière de paix et de courtoisie. Ils affectent donc de la distinction pour régler les problèmes.	
<ul style="list-style-type: none"> • +1 Aug. gratuite en Connaissance. • + Quand j'utilise 1 point de Vide en Etiquette, je bénéficie de +3g1 au lieu du +1g1 habituel 	
Rang 2 :	
Rang 3 :	
Rang 4 :	
Rang 5 :	



Avantages

Leader-né (-6) : J'ai toujours rêvé de me retrouver sur un champ de bataille pour diriger les hommes. Une fois par Tour, durant l'étape de Réaction d'une escarmouche, je donne à l'initiative d'un allié au choix un bonus de +1g1+1.

Désavantages

Caresse du Vide (+4) : J'ai été touché par l'essence du Vide, ce qui a endommagé mon esprit à tout jamais. Dès que je puise dans le Vide, les effets sont puissants, mais risque de m'accabler pendant un court instant. Chaque fois que j'utilise un Point de Vide, je gagne +2g1, au lieu du +1g1 habituel. De plus, je dois réussir un Jet de Volonté ND30, sous peine d'être Hébété pendant un Tour.

Incapable de mentir (+2) : Je ne sais et ne peux pas mentir. Pour moi, la vertu de l'Honnêteté est première dans ma vie et celle de la Sincérité ne devrait même pas exister. Le mensonge n'amène jamais rien de bon. L'histoire rokugani ne cesse de le répéter. De plus, dès que j'ai conscience que quelqu'un ment en ma présence je dois réussir un jet de Volonté ND20 pour ne pas le corriger.

Combat de masse (page 240)

- 1 - Déclarations : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.
Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.
 - 2 – Evolution : 1d10 + 3
(1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre)
 - 3 – Occasions héroïques
- Notes :

Equipement

Vêtements commodes
Wakizashi
Nécessaire de voyage et de calligraphie
5 koku

Notes

Nom : KJTSU

Clan : Lion Daimyo : Kitsu Jmasu
 Ecole : Shugenja Kitsu
 Rang de Maîtrise : 1
 Seinsei : Kitsu Okko Dojo : Bishamon Seido



Honneur : 6,5 Gloire : 1 Statut : 1
 Points d'exp. 40+ gagnés / à dépenser : ____ / ____
 Réputation : ____ (____ / ____)



Initiative : 3 g 2 (Réflexes+Réputation / Réflexes)
Notes :

ND d'armure		15
• De base (5 + 5 x Réflexes)		15
• Armure		
Type		Bonus au ND
Réduction		Prix

Vitesse de déplacement par action
• Gratuite (1,5m x Eau) : 4,5 • Simple (3m x Eau) : 9 • Complexe : incapable de se déplacer. Voir p. 85 • Distance maximale (6m x Eau) : 18

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Art de la guerre	2	Per	5g3	
Art de la magie	2	Int	5g3	
Calligraphie	1	Int	4g3	Code secret
Conn. (Histoire)	2	Int	5g3	
Conn. (Kami)	2	Int	5g3	
Etiquette	2	Int°	4g2	Conversation
Jeu (go)	3	Int	6g3	
Chasse	3	Per	6g3	Pistage
Conn. (Bushido)	1	Int	4g3	
Lance	2	Agi	4g2	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5		
Par Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légèrement blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravement blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (les actions de mouvement sont un cran plus dures)	27-30	
Epuisé (+40) (1 point de Vide pour, au maximum, faire des actions gratuites)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Arme	Lance (Yari)	Wakizashi
Dégâts totaux	5g2	5g2
VD de l'arme	2g2	2g2
Mots-clefs	Grande	Moyenne, Samouraï
Prix	3 koku	-
Notes	Portée 9m avec 1g2 de dégâts (au lieu de 2g2).	2g2-10 à l'attaque, sauf, si je dépense un Point de Vide : 3g2 à l'attaque.
Combat à deux armes	<ul style="list-style-type: none"> • Main directrice (_____) : -5 à l'attaque. • Main non-directrice (_____) . Petite arme : -5 à l'attaque. Arme moyenne : -10 à l'attaque. Grande arme : -15 à l'attaque. • Bonus ND d'armure = Rang de réputation. 	

Ecole de shugenja :	Kitsu		
Technique :	Les yeux des ancêtres		
Affinité(s) :	Eau	Déficiance(s) :	Feu
Voie alternative :	-		
Jet d'Incantation :	Anneau + Rang maîtrise shugenja / Anneau		
ND du sort :	5 + (5x niv Sort)		
Sorts universels (rang 1) :	Invocation, Communion, Sensation.		
Effets de ma technique d'école :			
<ul style="list-style-type: none"> +1 Aug. gratuite aux sorts d'Eau et aux sorts accompagnés du mot-clef Art de la guerre (notés d'un *). Les Kitsu sont capables de communiquer avec les ancêtres. J'effectue un jet d'Incantation, comme s'il s'agissait d'un sort d'Eau, contre la Volonté x5 de ma cible. En cas de succès, je découvre ses avantages ou désavantages spirituels. En dépensant un point de Vide, je peux annuler un de ses avantages spirituels pendant un nombre de min égal à mon Rang de Maîtrise. 			



Avantages

Chanceux (-3). Une fois par séance de jeu, je peux relancer un jet de dés et prendre le meilleur des deux.

Sorts



Air

3g2 ○ ○

Rang 1 : Chercher la vérité, Héritage de Kaze no Kami.



Eau

5g3 ○ ○ ○

Rang 1 : Voie vers la paix intérieure.

Rang 2 : Cape des Miya, Résister aux vagues d'assaut*.



Feu

-



Terre

3g2 ○ ○

Rang 1 : Armure de la Terre*.



Vide

○ ○

-

Combat de masse (page 240)

• 1 - Déclarations : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.
Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.

• 2 - Evolution : 1d10 + 5
(1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre)

• 3 - Occasions héroïques

Notes :

Désavantages

Présomptueux (+4) : Lorsque je me retrouve face à un ennemi supérieur en nombre ou en puissance (cour ou champ de bataille), je dois réussir un jet de Perception ND20 pour m'en rendre compte et ne pas foncer tête baissée.

Notes

Equipement

Robe

Wakizashi, Couteau

Etui à parchemin, Nécessaire de voyage

5 koku

Nom : KUNJ

Clan : Crabe Daimyo : Kuni Jmasu
 Ecole : Shugenja Kitsu
 Rang de Maîtrise : 1
 Seinsei : Kuni Okko Dojo : Temple des désolations



Honneur : 2,5 Gloire : 1 Statut : 1
 Points d'exp. 40+ gagnés / à dépenser : ____ / ____
 Réputation : ____ (____ / ____)



Initiative : 3 g 2 (Réflexes+Réputation / Réflexes)
Notes :

ND d'armure		15
• De base (5 + 5 x Réflexes)		15
• Armure		
Type		Bonus au ND
Réduction		Prix
Spécial		
Notes :		

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Art de la magie	2	Int	5g3	
Bâton	3	Agi	5g2	
Calligraphie	1	Int	4g3	Code secret
Conn. (Kami)	2	Int	5g3	
Conn. (Outremonde)	2	Int	5g3	
Défense	3	Ref	5g2-10	
Cérémonie du thé	1	Vide	3g2	
Jeu (go)	2	Int	5g3	
Médecine	3	Int	6g3	Traitement des blessures

Vitesse de déplacement par action	
• Gratuite (1,5m x Eau) : 1,5	
• Simple (3m x Eau) : 3	
• Complexe : incapable de se déplacer. Voir p. 85	
• Distance maximale (6m x Eau) : 6	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5		
Par Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+3)	16-21	
Légèrement blessé (+5)	22-27	
Blessé (+10)	28-33	
Gravement blessé (+15)	34-39	
Impotent (+20) (les actions de mouvement sont un cran plus dures)	40-45	
Epuisé (+40) (1 point de Vide pour, au maximum, faire des actions gratuites)	46-51	
Hors de combat (ne peut plus agir)	52-57	
Mort	58+	

Arme	Bâton (Bo)	Wakizashi
Dégâts totaux	3g2	4g2
VD de l'arme	1g2	2g2
Mots-clefs	Grande	Moyenne, Samouraï
Prix	2 bu	-
Notes	Le bonus d'armure des adversaires n'est plus doublé c/ les attaques au bâton.	
	2g2-10 à l'attaque, sauf, si je dépense un Point de Vide : 3g2 à l'attaque.	
Combat à deux armes	<ul style="list-style-type: none"> • Main directrice (_____) : -5 à l'attaque. • Main non-directrice (_____) : Petite arme : -5 à l'attaque. Arme moyenne : -10 à l'attaque. Grande arme : -15 à l'attaque. • Bonus ND d'armure = Rang de réputation. 	

Ecole de shugenja :	Kuni		
Technique :	Contemplation des ténèbres		
Affinité(s) :	Terre	Déficiance(s) :	Air
Voie alternative :	-		
Jet d'Incantation :	Anneau + Rang maîtrise shugenja / Anneau		
ND du sort :	5 + (5x niv Sort)		
Sorts universels (rang 1) :	Invocation, Communion, Sensation.		
Effets de ma technique d'école :			
<ul style="list-style-type: none"> • +1 Aug. gratuite aux sorts de Terre et aux sorts accompagnés du mot-clef Jade (notés d'un *). • +1g0 aux jets d'Incantation quand la cible est une créature non-humaine. • Les dégâts de mes sorts sont augmentés de +1g1 quand le sort cible une créature souillée. 			



Avantages

Excellente mémoire (-3) : Je me souviens de tout avec une très grande précision. Chaque fois que j'ai besoin de me souvenir de détails précis, je gagne un bonus de +1g1 à mon jet d'Intelligence.

Rétablissement rapide (-3) : Je récupère de mes blessures à une vitesse beaucoup plus grande que la moyenne. Pour récupérer naturellement de mes blessures, ma Constitution est considérée comme supérieure de deux Rangs

Sorts



Air

-



Eau



3g2

Rang 1 : Voie vers la paix intérieure.



Feu



3g2

Rang 1 : Jamais seul, Lame acérée.



Terre



5g3

Rang 1 : Frappe de jade*.

Rang 2 : Etre la montagne, La Terre devient le ciel*.



Vide



-

Désavantages

Estropié (+4) : La vie sur le Mur, c'est une vie de cris et d'agonie. Au cours d'un combat contre des oni, je sauvai la vie de mon taise (capitaine), mais y perdis presque l'usage de mes jambes. Je me sers depuis de mon bâton pour marcher. Mon taise, généreux et reconnaissant, m'a envoyé en cure thermique dans un village proche de Shiro Iuchi. Mon Anneau d'Eau est considéré comme ayant 1 Rang de moins pour déterminer mes actions de mouvement et tous mes jets d'Agilité ou de compétences faisant appel à mes membres inférieurs subissent un malus de -10 au ND.

Combat de masse (page 240)

• 1 - Déclarations : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.
Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.

• 2 - Evolution : 1d10 + 2
(1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre)

• 3 - Occasions héroïques

Notes :

Notes

Equipement

Robe

Wakizashi, Couteau

Etui à parchemin, Nécessaire de voyage

3 koku