Nom : Toritaka

Clan : Crabe « Chasseur » Daimyo :
Ecole : Bushi Toriaka
Rang de Maîtrise : 1 Réputation : 1 (/)

Honneur : 5,5 Gloire : 1 Statut : 1
Souillure : Infamie :
Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /

Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	3g2

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

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
4,5	9	X	18

Combat de masse (p.240) :	1d10+3
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Chasse	2	Per	6g3	
Conn. (Royaume Spirituel)	3	Int	5g2	
Défense	2	Réf	4g2	
Elevage	1	Int°	3g2	Faucon
Enquête	3	Per	7g3	
Kenjutsu	3	Agi	6g3	
Lances	3	Agi	6g3	

Arme	Katana	Lance (Yari)	
Dégâts totaux	7g2	5g2	
VD de l'arme	3g2	2g2	
Mots-clefs	Moyenne, Samouraï	Grande	
Prix	-	5 koku	
Notes	+1g1 dégâts avec un point de Vide	Maniement à deux mains. Portée 9m. VD 1g2	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. **Rang suivant :** Terre x2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+0)	16-21	
Légrmt blessé (+2)	22-27	
Blessé (+7)	28-33	
Gravmt blessé (+12)	34-39	
Impotent (+17) (action mvt 1 cran + dur)	40-45	
Epuisé (+37) (1 pt de Vide pour agir)	46-51	
Hors de combat (ne peut plus agir)	52-57	
Mort	58+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4ème édition.

Ecole	**Bushi Toritaka**
Sensei	
Dojo	

Rang 1 : Les yeux du Fauson

Le Toritaka doit être conscient de son environnement en permanence, car ses ennemis peuvent surgir de n'importe où.

- +1g0 aux compétences et jets de Trait liés à la Perception.
- +1g0 aux dégâts sur els créatures originaires des Royaumes Spirituels autre que Ningen-do.
- +2g1 en Connaissance (Royaume Spirituel, en dépensant un point de vide (ajout de la règle habituelle).

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)

Koku	Bû	Zéni	Gaïjin
3			

Equipement

Vêtements élégants de soirée

Daisho, lance

Nécessaire de voyage et de chasse

Invitation de Launa

Avantages

Vigilant (-3). +1g1 en Enquête (Sens de l'observation) / Perception pour déjouer les embuscades.

Force de la Terre (-2). Les malus des Rangs de Blessures sont réduits de 3 (Déjà inclus).

Désavantages

Phobie (Eau) (+1) : J'ai peur des grandes étendues d'eau ! Tous mes ND sont augmentés de +5 lorsque je me retrouve face à ma phobie.

Notes

Nom : Toritaka

Clan : Crabe « Ambassadeur téméraire »Daimyo :
Ecole : Bushi Toritaka
Rang de Maîtrise : 1 Réputation : 1 (/)

Honneur : 5,5 Gloire : 1 Statut : 1
Souillure : Infamie :
Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /

Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	3g2

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

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
4,5	9	X	18

Combat de masse (p.240) :	1d10+3
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Athlétisme	2	For	5g3	Natation
Chasse	2	Per	5g3	
Conn (Roy. Spi.)	3	Int	5g2	
Elevage	1	Int°	3g2	Faucon
Etiquette	3	Int°	5g2	
Kenjutsu	3	Agi	6g3	Katana
Lances	1	Agi	4g3	
Sincérité	2	Int°	5g2	

Arme	**Katana**		
Dégâts totaux	7g2		
VD de l'arme	3g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samouraï		
Prix	-		
Notes	+1g1 dégâts avec un point de Vide		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. **Rang suivant :** Terre x2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4ème édition.

Ecole	**Bushi Toritaka**
Sensei	
Dojo	

Rang 1 : Les yeux du Fauson

Le Toritaka doit être conscient de son environnement en permanence, car ses ennemis peuvent surgir de n'importe où.

- +1g0 aux compétences et jets de Trait liés à la Perception.
- +1g0 aux dégâts sur els créatures originaires des Royaumes Spirituels autre que Ningen-do.
- +2g1 en Connaissance (Royaume Spirituel, en dépensant un point de vide (ajout de la règle habituelle).

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)

Koku	Bû	Zéni	Gaïjin
3			

Equipement

Vêtements élégants de soirée

Daisho

Parchemins sur l'art de la fauconnerie

Invitation de Launa

Avantages

Risque-tout (-3) : Quand j'utilise 1 point de Vide en Athlétisme, je bénéficie de +3g1 au lieu du +1g1 habituel.

Bénédiction des Sept Fortunes (Bishamon) (-4) : Je déclare 3 Aug. pour une manœuvre de dégâts augmentés et si je réussis mon attaque, je reçois en bonus une Augmentation gratuite. De plus, je reçois +1g0 à mes jets de Force.

Désavantages

Présomptueux (+3) : 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 ND 20 pour m'en rendre compte et ne pas foncer tête baissée.

Notes

Nom : Togashi

Clan : Dragon Daimyo :
Ecole : Moine tatoué de l'Ordre de Togashi
Rang de Maîtrise : 1 Réputation : 1 (/)

Honneur : 4,5 Gloire : 1 Statut : 1
Souillure : Infamie :
Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /

Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3

ND d'armure					20
• De base (5 + 5 x Réflexes)					20
• Armure. Bonus au ND :					
Type		RD		Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
		X	

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Art (Tatouage)	2	Int°	4g2	
Athlétisme	3	For	5g2	
Conn (Kami)	3	Int	6g3	
Conn (Shugenja)	3	Int	6g3	
Défense	1	Réf	3g2	
Divination	2	Int	5g3	
Jiujutsu	3	Agi	5g2	
Méditation	2	Vide	5g3	

Arme	**Jiujutsu**		
Dégâts totaux	3g1		
VD de l'arme	Force g1		
Mots-clefs	Petite		
Prix	-		
Notes	Peut recourir à la manœuvre d'Empoignade.		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. **Rang suivant :** Terre x2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4ème édition.

Ecole	Moine tatoué de l'Ordre de Togashi
Sensei	
Dojo	

Activer un tatouage : doit être visible, action libre, un seul actif à la fois, dure un nombre de rounds égal à mon double de rang de maîtrise.

Rang 1 : Sang des Kami

Le sang du Kami Togashi coule dans mes veines à travers mes tatouages mystiques.

- **Mante.** La mante est farouche et bagarreuse. De fait, je n'ai jamais peur ! Tatouage actif en permanence et ne m'empêche pas de recourir à d'autres tatouages.
- **Equilibre.** Tatouage en forme de ying et de yang. Quand le tatouage est actif : +/-7 au ND des jets d'Incantation des sorts dont je suis la cible.

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)

Koku	Bû	Zéni	Gaïjin
-			

Equipement

Robe sobre, bâton
Aiguilles de tatoueur, encres
Extraits du Tao de Shinsei
Invitation de Launa

KJHO : Jusqu'au dernier souffle

Activer un Kiho : 1 point de Vide + Méditation / Vide ND 15 (action complexe) ou ND 30 (action simple)

Anneau / Maîtrise : Vide / 3. **Type :** Karmique

Effet : En expirant profondément je disperse mon énergie autour de moi pour la faire partager.
Un individu au choix dans les 6m gagne 1 point de Vide à son Tour suivant. Un même individu ne peut bénéficier plus de deux fois par jour de ce Kiho.

Avantages

Ami de la Confrérie (-4) : Parce j'ai des amis dans la Confrérie de Shinsei, j'ai appris auprès d'eux la technique d'un Kiho. Mon Kiho est : Jusqu'au dernier souffle (Voir ci-dessus).

Désavantages

Ascète (+3) : les choses matérielles ne m'intéressent pas. Lors de gains de Statut, je n'en reçois que le quart.

Notes

Nom : Jsawa

Clan : Phénix Daimyo :
Ecole : Shugenja Jsawa (Eau)
Rang de Maîtrise : 1 Réputation : 1 (/)

Honneur : 4,5 Gloire : 1 Statut : 1
Souillure : Jnfamie :
Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /

Jnitiative (Réf+Réputation / Réf) :	3g2

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

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Art de la magie	3	Int	6g3	
Athlétisme	3	For	5g2	Natation
Calligraphie	2	Int	5g3	Code secret
Conn (Bushido)	2	Int	5g3	
Conn (Théologie)	2	Int	5g3	
Etiquette	3	Int°	5g2	Conversation
Médecine	1	Int	4g3	
Méditation	2	Vide	5g3	
Sincérité	2	Int°	4g2	

Arme	**Wakizashi**		
Dégâts totaux	4g2		
VD de l'arme	2g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samouraï		
Prix	25 koku		
Notes	Portée : 6m. Utilise la compétence Athlétisme (Lancer).		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. **Rang suivant :** Terre x2		
Indemne (+0)	**X**	**X**
Egratigné (+3)	00-04	
Légrmt blessé (+5)	05-08	
Blessé (+10)	09-12	
Gravmt blessé (+15)	13-16	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	17-20	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	21-24	
Hors de combat (ne peut plus agir)	25-28	
Mort	29+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4ème édition.

Ecole de shugenja :	Isawa		
Technique :	Le don d'Isawa		
Affinité(s) :	Eau	Déficience(s) :	-
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 : • +1 Aug. gratuite sur les sorts d'Eau			

Sorts

Air

3g2

Rang 1 : Héritage de Kaze no Kami.

Eau

4g2

Rang 1 : Voie vers la paix intérieure, Revers de fortune
Rang 2 : Résister aux vagues d'assaut.

Feu

3g2

Rang 1 : Fureur d'Osano-Wo.

Terre

3g2

Rang 1 : Armure de la Terre, Courage des Sept Tonerres.

Vide

–

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)

Koku	Bû	Zéni	Gaïjin

Equipement

Robe de soirée
Wakizashi
Etui à parchemin et parchemins de sorts
Invitation de Launa

Avantages

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

Grande destinée (-5). L'Ordre Céleste s'efforce de me garder en vie jusqu'à ce que ma destinée soit accomplie. Une fois par séance, lorsque je subis des dégâts devant me tuer, je ne subis en réalité que 1 Blessure. Cela ne peut arriver qu'une fois par séance car même les Cieux sont limités dans leur influence sur les affaires des mortels.

Désavantages

Blessure permanente (+4). Certaines blessures ne peuvent se refermer quelque soit les soins employés. Mon premier Rang de Blessure est toujours considéré comme plein.

Notes

Nom : Kuni

Clan : Crabe Daimyo :

Ecole : Shugenja Kuni

Rang de Maîtrise : 1 Réputation : 1 (/)

Honneur : 2,5 Gloire : 1 Statut : 1

Souillure : Infamie :

Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /

Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	3g2

ND d'armure	15
• De base (5 + 5 x Réflexes)	15
• Armure. Bonus au ND :	

Type		RD		Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Armes lourdes	3	Agi	5g2	
Art de la magie	2	Int	4g2	
Calligraphie	2	Int	4g2	Code secret
Conn (Outremonde)	3	Int	5g2	
Conn (Théologie)	1	Int	3g2	
Défense	2	Réf	4g2	
Enquête	2	Per	4g2	
Te				

Arme	Wakizashi	Tetsubo de la terre	
Dégâts totaux	4g2	4g2	
VD de l'arme	2g2	2g2	
Mots-clefs	Moyenne, Samouraï	-	
Prix	25 koku	-	
Notes	Portée : 6m. Utilise la compétence Athlétisme (Lancer).	1 Aug. pour le Renversement.	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. **Rang suivant :** Terre x2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+3)	16-21	
Légrmt blessé (+5)	22-27	
Blessé (+10)	28-33	
Gravmt blessé (+15)	34-39	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	40-45	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	46-51	
Hors de combat (ne peut plus agir)	52-57	
Mort	58+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4ème édition.

Ecole de shugenja :	Kuni		
Technique :	Contemplation des ténèbres		
Affinité(s) :	Terre	Déficience(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 :

- +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.

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*, Tetsubo de la terre
Rang 2 : La Terre devient le ciel*.

Vide

–

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)

Koku	Bû	Zéni	Gaïjin
3			

Equipement

Robe élégante
Wakizashi, tanto
Etui à parchemin et parchemins de sorts
Invittion de Launa
Nécessaire de « méditation » : Kiseru (pipe), drogues d'herbes à fumer, papiers fins, pierres à briquet et aiguisoir

Avantages

Grand (-3). Je mesure entre 1,83m et 1,90m. +1g0 aux dégâts avec une grande arme de corps à corps.

Désavantages

Compulsif. (+3) : De temps à autre je pars « Méditer avec les Kami », belle appelation pour dire « fumer de l'herbe ». C'est un passe temps, j'en ai besoin, ça me calme. Mais j'en suis très accro et je dois faire un jet ND Volonté 20 pour y résister. Si je ne vais pas assouvir ce besoin compulsif, tous mes jets sont augmentés de +10 au ND.

Peu assuré (Art de la magie) (+4) : la guerre ne me laisse guère le temps d'étudier les Kami. Aussi, quand j'effectue un jet d'Art de la magie, je déclare une augmentation qui ne me fait bénéficier d'aucun effet.

Chagrin d'amour (+3) : Un jour, j'ai du choisir. C'était son amour ou mon devoir. Ce fut mon devoir et elle me quitta. Mais je n'oublierai jamais le jour où elle m'a dit « je t'aime » sur la muraille Kaiu par une nuit d'éclairs. Quand je repense à elle, tous mes ND augmentent de +5, jusqu'à ce que je dépense un point de Vide pour retrouver mes esprits.

Notes

Nom : Asako

Clan : Phénix Daimyo :
Ecole : Maître du savoir Asako (Courtisan)
Rang de Maîtrise : 1 Réputation : 1 (/)

Honneur : 6,5 Gloire : 1 Statut : 1
Souillure : Infamie :
Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /

Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g3

ND d'armure					20
• De base (5 + 5 x Réflexes)					20
• Armure. Bonus au ND :					
Type		RD		Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Art (haiku)	2	Int°	6g3	
Conn (Bushido)	3	Int	6g3	
Conn (Fortunes)	1	Int	4g3	
Conn (Histoire)	3	Int	6g3	
Courtisan	3	Int°	6g3	
Etiquette	2	Int°	5g3	Courtoisie
Méditation	1	Vide	3g2	
Sincérité	3	Int°	6g3	

Arme	**Wakizashi**		
Dégâts totaux	4g2		
VD de l'arme	2g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samouraï		
Prix	25 koku		
Notes	Portée : 6m. Utilise la compétence Athlétisme (Lancer).		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. **Rang suivant :** Terre x2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4ème édition.

Ecole	**Maître du savoir Asako (Courtisan)**
Sensei	
Dojo	

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 dévoueement du Clan du Phénix en matière de paix et de courtoisie. Ils affectent donc de la distinction pour régler les problèmes.

- +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 :

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)

Koku	Bû	Zéni	Gaïjin
5			

Equipement

Vêtements de cour

Wakizashi

Nécessaire de calligraphie, Eventail, Petit miroir, petit carnet et accessoire de thé.

Invitation de Launa

Avantages

Parangon (Courage) (-7). La vertu du Courage dans le Code du Bushido me tient particulièrement à cœur. +1g1 pour résister à Intimidation ou contre les effets de Peur.

Désavantages

Contrariant (+4). Parce que je sais tellement de choses (ou crois les savoir), quand j'entends des points de vue trop différents du mien, je me dois d'intervenir pour participer au débat, que j'y ai été invité ou non. J'interviens alors soit physiquement, soit verbalement. Le ND en Volonté pour résister à mon envie de faire part de mon point de vue est de 5 à 25, selon le MJ.

Notes