

Nom : **BAYUSHI**Clan : **Scorpion**Ecole : **Bushi Bayushi**Rang / Réputation : **2 / 152****Honneur** : 1.5**Gloire** : 1**Statut** : 1**Souillure** : 0**Compétences :**

Cérémonie du thé 2
Connaissance : droit 1
Kenjutsu / sabre 3
Kyujutsu / tir à l'arc 1
Anatomie (*1)
Passe-passe (*1)

Enquête 1
Connaissance : héraldique 1
Iaijutsu 1
Equitation 2
Contrefaçon (*1)
Pièges (*1)

Etiquette 1
Défense 2
Discrétion 1 (*2)
Explosifs (*1)
Poison (*1)

Courtisan (Piège rhétorique) 2
Tromperie (Séduction) 3 (*4)
Couteau 1
Monde du crime (*1)
Connaissance : outremonde (*1)

Background :**Avantages :**

Beauté du diable : Le personnage est d'une telle beauté qu'il bénéficie d'un bonus de +2G0 pour ses jets de Tromperie visant à séduire (au sens large) les individus du sexe opposé.

Ingénieux : Le personnage est particulièrement doué dans des domaines dont on évite de se vanter en société. Mais ça a ses avantages : son rang dans les compétences dégradantes (*) est considéré comme étant supérieur d'1 niveau (0 = 1 ; 1 = 2 ; etc...).

Désavantages :

Joli cœur : Le personnage est sensible au charme de la vie, et plus particulièrement à celui de ses interlocuteurs(trices). Quiconque tente de le séduire bénéficie de 2 augmentations gratuites

Blessures :

NIVEAU DE BLESSURES	TOTAL	ACTUELLES
INDEMNÉ (+0)	4	
EGRATIGNÉ (+3)	8	
LÉGÈREMENT BLESSÉ (+5)	12	
BLESSÉ (+10)	16	
GRAVEMENT BLESSÉ (+15)	20	
IMPOTENT (+20)	24	
ÉPUISÉ (+40) 1 POINT DE VIDE POUR AGIR	28	
HORS DE COMBAT IMPOSSIBILITÉ D'AGIR	36	

Techniques d'école :**Rang 1 : la Voie du Scorpion**

- Le personnage bénéficie d'un bonus de +2G0 pour ses jets d'initiative.
- Le personnage est « immunisé » à *Réflexes de combat*.
- Face à un adversaire d'initiative inférieure, le personnage bénéficie d'un bonus de +5 au ND pour être touché.

Rang 2 : la Pince et le dard

- Si le personnage est attaqué par un adversaire qui le rate, il bénéficie de 3 augmentations gratuites sur ses attaques s'il riposte contre celui-ci avant le tour suivant.

Équipement : Katana (VD 3G2) ; Wakizashi (VD 2G2) ; Arc et 20 flèches (*feuilles de saule* VD 3G2) ; Jitte (VD 1G1 ; 1 augmentation gratuite pour désarmer, 2 s'il s'agit d'un katana) ; armure légère (ND +5 ; malus +5 jets d'athlétisme et de discrétion) ; kimono et sandales ; nécessaire de voyage ; 7 Koku (1 koku = 5 bu = 50 zeni)

Dans le jeu :

Jets d'attaque : 7g4 (Katana).

Jets de dommages : 5g2 (Katana).

Initiative : 7g3

ND pour être touché : 20 (en armure légère)
15 (sans armure)

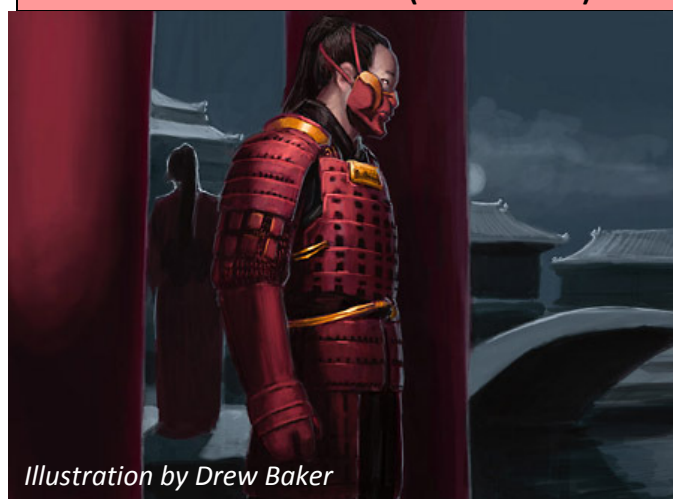


Illustration by Drew Baker