

Nom : **SHIBA**Ecole : **Shiba Yojimbo**Clan : **Phénix**Rang / Réputation : **2 / 154**Honneur : **2.5**Gloire : **1**Statut : **1**Souillure : **0****Compétences :**

Théologie 2

Connaissance : histoire 1

Cérémonie du thé 1

Défense 3

Etiquette 1

Médecine 1

Equitation 1

Kenjutsu / sabre 2

Enquête 2

Connaissance : droit 1

Divination 1

Lances 3

Méditation (récupération Vide) 2

Calligraphie (Haut rokugani) 1

Connaissance : héraldique 1

Kyujutsu / tir à l'arc 1

Background :**Avantages :**

Bénédiction d'Hotei : Le personnage est béni des Fortunes. Il ne peut jamais perdre involontairement de points de Vide.

Excellente mémoire : La capacité de concentration du personnage fait l'admiration de tous. En réussissant un jet d'Intelligence ND10, il peut se souvenir du moindre détail qu'il aura précédemment mémorisé.

Désavantages :

Indiscret : Le personnage se fait un devoir d'éclairer et d'instruire son prochain. Il se mêle donc de tout, a un avis sur tout, et bien évidemment ne se gêne pas pour le donner. Le ND de ses jets de Courtisan et d'Etiquette est augmenté de 10.

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

- Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à affecter soit à son ND pour être touché, soit au résultat de ses jets d'attaque, soit au résultat de ses jets de dommages. Il décide de cette affectation lors du choix de la manœuvre.
- Le personnage peut dépenser autant de points de Vide qu'il le souhaite sur une action.

Rang 2 : la Danse des éléments

- Le personnage peut majorer ou minorer de 5 le ND de n'importe quel sort qui le cible.

Equipement : Katana (VD 3G2) ; Wakizashi (VD 2G2) ; Arc et 20 flèches (*feuilles de saule* VD 3G2) ; Naginata (VD 1G3) ; armure légère (ND +5 ; *malus +5 jets d'athlétisme et de discrétion*) ; kimono et sandales ; nécessaire de voyage ; 2 koku (1 koku = 5 bu = 50 zeni)

Blessures :

NIVEAU DE BLESSURES	TOTAL	ACTUELLES
INDEMNÉ (+0)	6	
EGRATIGNÉ (+3)	12	
LÉGÈREMENT BLESSÉ (+5)	18	
BLESSÉ (+10)	24	
GRAVEMENT BLESSÉ (+15)	30	
IMPOTENT (+20)	36	
ÉPUISÉ (+40) 1 POINT DE VIDE POUR AGIR	42	
HORS DE COMBAT IMPOSSIBILITÉ D'AGIR	57	

Dans le jeu :

Jets d'attaque : 6G3 + 3 (Naginata) (+3).

Jets de dommages : 3G3 (Naginata) (+3).

Initiative : 5G3

ND pour être touché : 23 (en armure légère) (+3)

18 (sans armure) (+3)

Illustration by Jason Engle

