

Nom : Yoritomo

Clan : Mante « combattant versatile »

Ecole : Bushi

Seinseï : \_\_\_\_\_ Dojo : \_\_\_\_\_

Rang de Maîtrise : 1

Points d'exp. : \_\_\_\_\_ Honneur : 3,5 \_\_\_\_\_

Réputation : 1 Gloire : 1

Statut : 1



Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Commerce	2	Int	4g2	
Couteaux	3	Agi	6g2	Kama
Défense	2	Réf	4g2	
Jujutsu	3	Agi	6g2	Armes improvisées Arts martiaux
Kenjutsu	3	Agi	6g2	
Navigation	3	Agi / Int	6g2	
Chasse	2	Per	4g2	Pistage

Arme	Katana	Couteaux	Jujutsu
Dégâts totaux	7g2	3g2	4g1
VD de l'arme	3g2	+0g2	3g1
Bonus aux dégâts	+1g0		+1g0
Mots-clef	Moyenne, Samouraï	Petite, paysan	
Prix	-	5 bu	-
Notes	+1g1 dégâts pour 1 point de Vide	Les malus de main non directrices ne s'appliquent pas à un couteau.	Je peux faire la manœuvre Empoignade (p. 88)

Initiative : 3g2 (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 :				

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

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5		
Par Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+0)	16-21	
Légèrement blessé (+2)	22-27	
Blessé (+7)	28-33	
Gravement blessé (+12)	34-39	
Impotent (+17) (les actions de mouvement sont un cran plus dures)	40-45	
Epuisé (+37) (1 point de Vide pour, au maximum, faire des actions gratuites)	46-51	
Hors de combat (ne peut plus agir)	52-57	
Mort	58+	

## Ecole bushi Yoritomo

### Rang 1 : La voie de la Mante

Les bushi Yoritomo apprennent à combattre sur le pont des navires et à se servir de tout ce qui leur tombe sous la main.

- Pas de malus à l'attaque ou aux déplacements à cause d'un terrain médiocre ou difficile.
- Pas de perte de Gloire ou d'Honneur quand j'utilise des armes improvisées ou de paysan.
- Pas de malus aux armes petites ou moyennes à l'aide ma main non directrice si l'arme s'accompagne du mot-clef paysan.
- +1g0 à l'attaque.

### Rang 2 :

### Rang 3 :

### Rang 4 :

### Rang 5 :

## 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) / Per : 0g2.
- 2 – Evolution :  $1d10 + 2$   
( $1d10 + \text{Anneau d'Eau} + \text{Rang Art de la guerre}$ )
- 3 – Occasions héroïques

Notes :

## Equipement

Armure légère, vêtements robustes

Daisho, paire de kama

Nécessaire de voyage, 2 koku



## Avantages

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

## Désavantages

Epilepsie (+4). Un événement traumatisant déclenche en moi une crise incompressible au sein de la société rokugani. Jet de Volonté ND 15 pour y échapper. En cas d'échec, je subis la crise et ai droit à un nouveau jet à ND 10 par minute pour y mettre fin.

## Notes

Nom : Yoritomo

Clan : Mante « chef »

Ecole : Bushi

Seinseï : \_\_\_\_\_ Dojo : \_\_\_\_\_

Rang de Maîtrise : 1

Points d'exp. : \_\_\_\_\_ Honneur : 3,5 \_\_\_\_\_

Réputation : 1 Gloire : 1

Statut : 1



Initiative : 3g2 (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 :			

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Commerce	1	Int	3g2	
Couteaux	2	Agi	6g3	Kama
Défense	2	Réf	4g2	
Jiu-jutsu	2	Agi	6g3	Armes improvisées Arts martiaux
Kenjutsu	3	Agi	7g3	
Navigation	1	Agi / Int	?g ?	
Enquête	2	Per	4g2	

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

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	Katana	Couteaux	Jiu-jutsu
Dégâts totaux	7g2	3g2	4g1
VD de l'arme	3g2	+0g2	3g1
Bonus aux dégâts	+1g0		+1g0
Mots-clef	Moyenne, Samouraï	Petite, paysan	
Prix	-	5 bu	-
Notes	+1g1 dégâts pour 1 point de Vide	Les malus de main non directrice ne s'appliquent pas à un couteau.	Je peux faire la manœuvre Empoignade (p. 88)

## Ecole bushi Yoritomo

### Rang 1 : La voie de la Mante

Les bushi Yoritomo apprennent à combattre sur le pont des navires et à se servir de tout ce qui leur tombe sous la main.

- Pas de malus à l'attaque ou aux déplacements à cause d'un terrain médiocre ou difficile.
- Pas de perte de Gloire ou d'Honneur quand j'utilise des armes improvisées ou de paysan.
- Pas de malus aux armes petites ou moyennes à l'aide ma main non directrice si l'arme s'accompagne du mot-clef paysan.
- +1g0 à l'attaque.

### Rang 2 :

### Rang 3 :

### Rang 4 :

### Rang 5 :

## 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) / Per : 0g2.

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

- 3 – Occasions héroïques

Notes :

## Equipement

Armure légère, vêtements robustes

Daisho, paire de kama

Nécessaire de voyage, 2 koku



## Avantages

Leader-né (-6). +1g1+1 à l'initiative sur un allié durant le Tour de Réactions.

## Désavantages

Impétueux (+3). Si je suis menacé ou insulté ND Volonté 25, sinon j'attaque.

Aspect dérangerant (+3). Une très vilaine cicatrice de guerre sur le visage. Mon ND de mes jets de compétences sociales augmente de +5.

## Notes



Nom : Tsuruchi

**Clan :** Mante « archer »

**Ecole : Bushi**

**Seinseï :** \_\_\_\_\_

**Seinsei :** \_\_\_\_\_ **Dojo :** \_\_\_\_\_

**Rang de Maîtrise : 1**

**Rang de Maîtrise : 1**                      **Honneur : 3,5** \_\_\_\_\_

**Points d'exp. :** \_\_\_\_\_

**Points d'exp. :** **Gloire : 1**

Réputation : 1

Réputation : 1 1 Statut : 1

<p align="center"><b>Initiative : 4g3+3</b> (Réflexes+Réputation / Réflexes)</p>
<p>Notes :</p>

<b>ND d'armure</b>			<b>25</b>
• De base (5 + 5 x Réflexes)			20
• Armure			+5
Type	légère	Bonus au ND	
Réduction	3	Prix	25 koku

Spécial : +5 ND Athlétisme et Discrétion
Notes :

Vitesse de déplacement
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gratuite (1,5m x Eau) : 4,5m</li> <li>• Simple (3m x Eau) : 9m</li> <li>• Complexe : incapable de se déplacer. Voir p. 85</li> <li>• Distance maximale (6m x Eau) : 18m</li> </ul>

Blessures	Rang	Actuel
<b>Indemne : Terre x 5</b> <b>Par Rang suivant : Terre x 2</b>		
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+	

[illegible]

Arme	Yumi	Flèches	Wakizashi
Dégâts totaux		Fds : 5g2 / P-a : 4g1	5g2
VD de l'arme	3g0	Fds : 2g2 / P-a : 1g1	2g2
Bonus aux dégâts			
Mots-clef	Grande	15 Feuilles de Saule 5 Perce-armure	Moyenne, Samouraï
Prix	20 koku		25 koku
Notes	Portée : 75m. ND +10 à l'attaque si je tire avec un yumi en étant à cheval. Action simple pour encorder un arc.	Feuilles de saule : flèche usuelle. Perce-armure : Ignore le bonus au ND conféré par les armures.	Portée : 6m. Utilisez la compétence Athlétisme (Lancer).

## Ecole d'archer Tsuruchi (bushi)

### Rang 1 : Sois toujours prêt

L'archer Tsuruchi doit être prêt à affronter ses ennemis en permanence.

- +1g0 à l'attaque avec un arc.
- +3 à l'initiative.

**Rang 2 :**

**Rang 3 :**

#### Rang 4 :

**Rang 5 :**

## 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) / Per : 0g3.

- 2 – Evolution : 1d10 + 3  
(1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre)

- 
- 3 – Occasions héroïques

---

Notes :

## Equipment

Armure légère, vêtements robustes

Wakizashi, arc, 20 flèches

Tanto, nécessaire de voyage, 7 koku



### Advantages

Risque-tout (-2). Pour 1 point de Vide, je reçois un bonus de +3gl au lieu du +1gl habituel à mes jets d'Athlétisme.

Jeune prodige (Kyujutsu) (-5). Mes Augmentations en Kyujutsu sont limitées par mon rang de compétence si celle-ci est inférieure à mon rang en Vide.

## Désavantages

## Notes

Nom : Moshi

Clan : Mante

Ecole : Shugenja

Seinseï : \_\_\_\_\_ Dojo : \_\_\_\_\_

Rang de Maîtrise : 1

Points d'exp. : \_\_\_\_\_ Honneur : 4,5 \_\_\_\_\_

Réputation : 1 Gloire : 1

Statut : 1



Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Art de la magie	2	Int	5g3	
Calligraphie	1	Int	4g3	Code secret
Conn. (Héraldique)	3	Int	6g3	
Conn. (Théologie)	2	Int	5g3	
Divination	3	Int	6g3	
Enquête	2	Per	4g2	
Etiquette	2	Int°	5g3	
Méditation	1	Vide	3g2	
Spectacle (Art du conteur)	2	Int°	5g3	

Arme	Yari de l'air		Wakizashi
Dégâts totaux			5g2
VD de l'arme			2g2
Bonus aux dégâts			
Mots-clef			Moyenne, Samourai
Prix			25 koku
Notes	Voir le sort du même nom.		Portée : 6m. Utilise la compétence Athlétisme (Lancer).

<b>Initiative : 4g3</b> (Réflexes+Réputation / Réflexes)
Notes :

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

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

Blessures	Rang	Actuel
<b>Indemne : Terre x 5</b>		
<b>Par Rang suivant : Terre x 2</b>		
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+	

[illegible]

<p>• 1 - Déclarations : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne. Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Per : 0g2.</p>
<p>• 2 – Evolution : 1d10 + 2 (1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre)</p>
<p>• 3 – Occasions héroïques</p>
<p>Notes :</p>

Robe
Wakizashi, couteau
Etui à parchemin, nécessaire de voyage
6 koku



Advantages

Désavantages
Chagrin d'amour (+3). Vous avez connu l'amour véritable et partagé mais il s'est depuis envolé. Quand la mélancolie vous prend, vos ND augmentent de +5 jusqu'à ce que vous dépensiez 1 point de Vide pour retrouver vos esprits. Pas plus de deux fois par jour et jamais plus d'une fois dans la même heure. Je me souviens d'elle soit près des fermes (c'est là que nous nous sommes vu pour la première fois), soit sur les chemins des champs cultivés (c'est sur les chemins de son père sur nous avions l'habitude de nous promener).

---

[illegible]



Nom : Yoritomo Grumberger

Clan : Mante « diplomate »

Ecole : Courtisan

Seinseï : \_\_\_\_\_ Dojo : \_\_\_\_\_

Rang de Maîtrise : 1

Honneur : 2,5 (+3) \_\_\_\_\_

Points d'exp. : \_\_\_\_\_ Gloire : 1

Réputation : 1 Statut : 1



<b>Initiative : 3g2</b> (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
Commerce	2	Int	4g2	Estimation
Conn. (Anatomie)	2	Int	4g2	
Courtisan	2	Int°	5g3	
Défense	1	Réf	3g1	
Discretion	4	Agi	6g2	
Etiquette	2	Per	4g2	
Intimidation	3	Vol	6g3	Contrôle
Sincérité	1	Int°	3g1	

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

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	Wakizashi	Nage-Yari	
Dégâts totaux	4g2	3g2	
VD de l'arme	2g2	1g2	
Bonus aux dégâts			
Mots-clef	Moyenne, Samouraï	Moyenne	
Prix	15 koku	3 koku	
Notes	Portée : 6m. Utilise la compétence Athlétisme (Lancer).	Portée : 15m.	

Ecole de courtisan Yoritomo
<b>Rang 1 : Le Devoir avant l'Honneur</b>
<p>A l'instar des Yasuki, les courtisans de la Mante sont des marchands et des diplomates, par contre ils cultivent un style très personnel bâti sur l'intimidation plutôt que sur l'amitié.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucune perte d'Honneur ou de Gloire quand j'utilise Commerce en public ou Intimidation (Contrôle).</li> <li>• Chaque fois que je fais un jet de Compétence Sociale contre des ronins, des pirates et autres individus sans foi ni loi, vous gagnez un nombre d'Augmentations gratuites égal à votre rang de maîtrise.</li> <li>• Mes jets d'Intimidation se font avec Volonté et non plus Intimidation.</li> </ul>
<b>Rang 2 :</b>
<b>Rang 3 :</b>
<b>Rang 4 :</b>
<b>Rang 5 :</b>

A l'instar des Yasuki, les courtisans de la Mante sont des marchands et des diplomates, par contre ils cultivent un style très personnel bâti sur l'intimidation plutôt que sur l'amitié.

- Aucune perte d'Honneur ou de Gloire quand j'utilise Commerce en public ou Intimidation (Contrôle).
- Chaque fois que je fais un jet de Compétence Sociale contre des ronins, des pirates et autres individus sans foi ni loi, vous gagnez un nombre d'Augmentations gratuites égal à votre rang de maîtrise.
- Mes jets d'Intimidation se font avec Volonté et non plus Intimidation.

--

--

--



Avantages
Honneur apparent (-6). +1 Rang d'honneur tous les 2 points. Total : +3 Rang d'honneur.

Désavantages
Nom gaijin (+1). Mon nom n'est pas d'origine rokugani. Les gens me considèrent avec circonspection. Mes dés ne peuvent, en compétence sociale, qu'exploser qu'une seule fois par jet.

Combat de masse (page 240)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 - Déclarations : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne. Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Per : 0g2.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 – Evolution : 1d10 + 2 (1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 – Occasions héroïques</li> </ul>
Notes :

Equipement
Vêtements extravagants
Wakizashi, Nage-yari
Nécessaire de Calligraphie, Voyage
9 koku

[illegible]