

Akiho alias Sahura

Dans le scénario Family Tree, le personnage principal est bien trop fort à mes yeux pour être écorché vive dans un coin du LAX, elle est donc un **[[code Bleu]]**, réactualisé pour l'occasion comme suite (Mort d'une autre asiatique dans Gardena (affaire 10-18 pour le Sgt Thuman) et les MJs peuvent la mettre sous le bras d'un président).

Caractéristiques :

Carrure	Charme	Coordination	Education	Perception	Réflexes	Sang-Froid
2	4	3	3	3	2	3
Point d'euphorie : 1				Points d'habilité : 3		
Points de vie : 26						

Sémantique : Anglais, Japonais, Chinois... Quelque notion de Ruse

Compétences : Arme d'épaule [au choix] 8+ ; Arme de contact [Gant griffe du Tigre] +6 ; Arme de mêlée [Katana] 6+ ; Arme de points [aux choix] ; Athlétisme [Course, Saut, Escalade] 6+ ; Conduire [Voiture] 6+ ; Corps à corps [Immobilisation] 7+ ; Discrétion 6+ ; Instinct de Geisha 6+ ; Science du langage [Linguiste (Ruse)] 9+ ; Eloquence 7+ ; Intimidation 8+ ; Rhétorique 9+ ; Connaissance [Cérémonie du thé] 5+ ; Connaissance [Bushido] 6+ ; Connaissance [Poison] 9+ ; Connaissance [Musique] 9+ ; Instrument [Taiko] 7+ ; Instrument [Shamisen] 8+

Stage ou équivalence particulière :

Voie du guerrier : cette aptitude n'est pas grand-chose d'autre qu'une version du « Stage Pat Garret », elle permet juste de le transcrire sur les armes de contacts tiraient du fourreau ou d'un étui où même du manche d'une robe de Jedi.

Prérequis : Coordination 3, Compétence d'arme appropriée (de contacte à une main.) 6+.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximum de +3 par compétence d'arme).

Bonus : Le personnage gagne un bonus potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec la compétence appropriée. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'escrimeur en question.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Escarmouche instinctif** : le personnage peut, si sa seule action du tour est d'utiliser son arme de contact, choisir une initiative minimale de -2, même s'il ne possède pas des Réflexes de 5. S'il dégage d'un fourreau, d'un étui, mais aussi de toute lieu du corps, l'initiative minimale est d'un point inférieur à celle normalement prévue par la manière dont il la porte (avec un minimum de -2). De plus, en cas d'égalité lors de la détermination de l'initiative, un tel personnage l'emporte toujours, même si son ou ses adversaires possèdent une agressivité et des Réflexes supérieurs. Si les deux personnages possèdent cette capacité spéciale, ils font feu en même temps.

- **Estoc incapacitant** : le personnage peut décider d'augmenter de 2 la difficulté de son jet de certaine arme de contracte. Si le jet réussit, le personnage touche automatique une localisation incapacitante de son choix (entre : bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche).

Styles : Boss de fin de niveau, Energie et Réfléchie [*Point d'Euphorie, et d'Habilité*], Charognard Urban [*Instinct de Geisha*].

Capacité Clan :

Cheval le vent : en situation de poursuite à pied, le personnage du clan peut partir au « *gallot* » avec 5 dès de poursuite pour le premier jet de course (attention aux facteurs de distance, risque, condition) ...

« Une femme découverte décédée dans Gardéna, « aucune possibilité d'identification ».

Dans la matinée du lundi 10 juin 2030, le corps sans vie d'une femme a été découvert dans un local inoccupé du café désaffecté Le Saphir, dans Gardéna. Elle a été transportée à l'institut médico-légal pour y être autopsiée. D'après les premières constatations, les restes de la dépouille ont été écorchée et énucléé. Cette femme, d'après l'identification corporelle, serait de type asiatique sera recoupé par l'ADN dans les prochains jours. A ce jour, aucune demande de personne disparu dans le milieu de soleil le vent. Le sergent Thuman s'inquiète de la violence dans le secteur depuis quelques jours, mais c'est un manque de budget et d'effectif pour le maintien de l'ordre dans le quartier de Gardéna. Un message pour la municipalité. Et de cacher son manque de savoir-faire dans cette situation.



Armes de prédilection de Akiho alias Sahura (choix du MJ, priorité les armes du clan)

PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	M	Prix

PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	M	Prix

Gant Griffes du Tigre PR 0 ; PU 1 ; FA 0. Le gant griffe du tigre peut donner un bonus pour rejeter un dé sur la compétence Athlétisme.

Katana du Clan est rare et sacré : PR 0 ; PU 1 ; FA 2 (*) Le Katana touche à la sortie du fourreau +4 au dommage, et PR +1 à la seconde frappe uniquement.