

Togashi, moine du Clan du Dragon

FEU		AIR		TERRE		EAU		VIDE
3		3		2		3		3
Agilité	Intelligence	Réflexes	Intuition	Constitution	Volonté	Force	Perception	
3	3	3	3	2	2	3	3	
HONNEUR		GLOIRE		STATUT		REPUTATION		RANG REP.
4.5						177		3

COMPETENCE

Art (tatouage)	Intui	Henné, animaux	4	
Athlétisme	Agi	Saut, équilibre, escalade	5	<i>Pas de malus de déplacement, terrain difficile</i>
Défense	Ref		5	<i>Peut garder un précédent jet au lieu de relancer, si manœuvre de défense ou d'esquive, ND d'armure +3</i>
Jiu-jitsu	Agi	Arme improvisée, arts martiaux, lutte	5	<i>Dégâts mains nues +1g0, augmentation gratuite Empoignade</i>
Méditation	Vide	Récupération du Vide	4	<i>Si jet réussi, 2 points récupérés</i>
Médecine	Intel	Créatures non-humaines, maladies	5	<i>+1g0 de récupération</i>
Elevage	Intui	Chien, faucon	3	<i>Les animaux peuvent obéir à d'autres</i>
Calligraphie	Intel		2	
Bâton	Agi		2	
Discrétion	Agi		2	

ÉQUIPEMENT

ND 15

Bo **5g3 / 4g2** (Grande)

Mains nues **9g4 / 5g2**

Robe

Nécessaire de voyage

AVANTAGES

Sage

Quand le personnage utilise une connaissance dont il n'a pas la compétence, il est considéré comme l'ayant de rang 1.

DESAVANTAGES

Ascète

Vous ne recevez que la moitié des points de Statut.

Non Gaijin

Vous êtes orphelin et le moine qui vous a recueilli vous a donné un nom étranger.

TECHNIQUES

Le Sang des Kami

Tatouage du Dragon

Crache un jet de flammes à 9 mètres de portée, VD = Anneau de Feu et subit des dégâts égal à l'Anneau de Feu.

Tatouage de l'Aigle

Peut sauter Eau x 7.5 m.

Corps de pierre

+1g1 au jet d'Attaque et de Dommage à mains nues

Bénédictio des Kami

Tatouage du Scorpion

+3g0 en Discrétion. Et en cas d'attaque à mains nues, s'il y a un jet de dés ouvert (10) au dommage, l'adversaire est Hébété.

Tatouage de la Montagne

Les malus de blessures sont réduits de 5.

Activation des tatouages : pour être activé, un tatouage ne doit pas être recouvert, il ne peut y en avoir qu'une seule d'activée à la fois et dure pendant 6 rounds.