

## Hiruma, Bushi du Clan du Crabe

FEU		AIR		TERRE		EAU		VIDE
3		3		3		2		3
Agilité	Intelligence	Réflexes	Intuition	Constitution	Volonté	Force	Perception	
3	3	3	3	3	3	2	2	

HONNEUR	GLOIRE	STATUT	REPUTATION	RANG REP.
4.5			175	3

## COMPETENCE

Athlétisme	Agi	Course, Escalade	4	<i>Pénalité de déplacement terrain médiocre 1</i>
Chasse	Per	Eclaireur, pistage, survie	5	<i>+1g0 en discrétion en environnement sauvage</i>
Connaissance Outremonde	Intel	Otosan Uchi	3	
Discrétion	Agi	Embuscade, furtivité	3	<i>Déplacement Eau x 1.5 m</i>
Kenjutsu	Agi	Katana, wakizashi	4	<i>Dégâts +1g0 (compté)</i>
Kyujutsu	Ref	Dai-Kyu	3	<i>mettre une corde = Action simple</i>
Equitation	Agi	Poney	3	<i>Peut recourir à la manœuvre d'Esquive</i>
Art : Jardinage	Intui		2	
Enquête	Per	Sens de l'observation	3	<i>Seconde tentative de Fouille sans hausse du ND</i>
Défense	Ref		3	<i>Peut garder un précédent jet au lieu de relancer</i>
Ingénierie	Intel	Construction	2	

## ÉQUIPEMENT

Armure de cavalerie **ND 19/27** Réduction : 4, ND Agilité et Réflexe +5 si à pied  
 Katana **7g3 / 5g2** (moyenne, samourai, 1 pt Vide = 1g1 dégâts),  
 Wakizashi **7g3 / 4g2** (moyenne, samourai, peut être lancé à 6m),  
 Arc Dai-kyu **6g3** (Grande, portée 150m, ND +10 si à pied)  
 20 flèches perce Armure **1g1** (ignore le ND de l'armure)  
 Vêtements robustes,  
 Nécessaire de voyage  
 3 koku

## AVANTAGES

### Dextérité du Crabe 2

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

### Silencieux 3

+1g0 pour tout test de Discrétion.

## DESAVANTAGES

### Malédiction de Sire Lune

Toutes les nuits de pleine lune, vous recevez un point de vide supplémentaire. Au matin, s'il est inutilisé, vous le perdez. Quand la lune apparaît en plein ciel, jet de Volonté, ND 20, sinon crise de lycanthropie (pas de transformation mais une folie meurtrière et pas de souvenir au réveil).

## TECHNIQUE

### La flamme de la torche vacillante

Posture d'Attaque, +1g0 à l'attaque.

Les rations de nourriture et de jade dure deux fois plus longtemps pour un nombre de personnes égal au rang de chasse.

### La Petit Leçon du Loup

En posture d'Attaque, +5 au ND pour être Toucher à chaque fois que vous touchez, jusqu'à un maximum de +15. ce bonus dure jusqu'à la fin de l'escarmouche.

### Les Ailes du Colibri

Une fois par round, quand un adversaire vous attaque, vous gagnez +6 au ND (ce bonus se cumule avec tous les autres).