

Tsurushi, Bushi du Clan de la Mante

| FEU | | AIR | | TERRE | | EAU | | VIDE |
|---------|--------------|----------|-----------|--------------|---------|-------|------------|------|
| 2 | | 4 | | 3 | | 3 | | 2 |
| Agilité | Intelligence | Réflexes | Intuition | Constitution | Volonté | Force | Perception | |
| 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | |

| HONNEUR | GLOIRE | STATUT | REPUTATION | RANG REP. |
|---------|--------|--------|------------|-----------|
| 3.5 | | | 175 | 3 |

COMPETENCE

| | | | | |
|------------|-------|--------------------------|---|--|
| Athlétisme | Agi | Course, saut, natation | 5 | <i>Pas de malus de déplacement, terrain difficile</i> |
| Chasse | Per | Eclaireur | 3 | |
| Enquête | Per | Fouille | 4 | <i>Seconde tentative de Fouille sans hausse du ND</i> |
| Kyujutsu | Ref | Yumi, | 6 | <i>mettre une corde = Action simple, portée +50%</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> |
| Médecine | Intel | Herboristerie, antidotes | 3 | |
| Jeu | Agi | Kemari | 2 | |
| Kenjutsu | Agi | Katana | 2 | |
| Couteau | Agi | Tanto, Sai | 3 | <i>Pas de malus, main non directrice</i> |
| Navigation | Agi | Nœud | 2 | |

ÉQUIPEMENT

Armure légère **ND 25** Réaction 3, ND +5 pour Discrétion et Athlétisme.
 Arc Yumi **10g4** (grande, portée 75m, ND +10 si à cheval)
 20 flèches feuille de sauge **2g2**
 Tanto **5g2 / 4g1**
 Katana **4g2 / 6g2** (moyenne, samouraï, 1 pt Vide = 1g1 dégâts),
 Wakizashi **4g2 / 5g2** (moyenne, samouraï, peut être lancé à 6m),
 Vêtements robustes
 Nécessaire de voyage
 10 Koku

AVANTAGES

Force de la Terre

Les malus de blessures diminuent de 3

DESAVANTAGES

Malchanceux

Le MJ peut vous forcer à refaire un jet au cours de la partie

TECHNIQUES

Soit toujours prêt

+1g0 à tous les jets d'attaque quand le personnage utilise un arc. Et +3 à l'initiative

La Flèche connaît le Chemin

Augmentation Gratuite quand le personnage utilise la manœuvre Coup Précis. +2g0 au dégâts des arcs.

Le Dard de la Guêpe

Le personnage porte des attaques en Action simple, au lieu d'Actions complexe quand il utilise un arc.