

## Soshi, Shugenja du Clan du Scorpion

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

HONNEUR	GLOIRE	STATUT	REPUTATION	RANG REP.
2.5			180	3

### COMPETENCE

Art de la Magie	Intel	Faveur, recherche de sorts	5	+1g0 au jet d'incantation
Calligraphie	Intel	code secret, haut rokugani	4	
Connaissance : Théologie	Intel	Fortune, Tonnerre, Dragon	4	
Courtisan	Intui	Commérage, manipulation	5	+3 réputation, +1g0 pour les jets en Opposition
Discretion	Agi	Incantation, Filature	3	Déplacement Eau x 1.5 m
Etiquette	Intui	Bureaucratie	3	+3 en Réputation
Kenjutsu	Agi	Katana	1	Dégâts +1g0 (compté)
Tentation	Intui	Séduction	4	
Divination	Intel	Astrologie	3	
Défense	Ref		2	
Artisanat : cartographie	Intel		3	

### ÉQUIPEMENT

**ND 20**

Wakizashi **5g4 / 4g2** (moyenne, samouraï, peut être lancé à 6m),

Tanto **4g4 / 3g1**

Robe, étui à parchemins

Nécessaire de voyage

5 Koku

### AVANTAGES

#### Ami des éléments (Air)

Pour tout jet de Réflexe ou Intuition, une Augmentation gratuite.

#### Beauté du diable

+1g0 pour toute tentative de Tentation envers le sexe opposé.

### DESAVANTAGES

#### Cancanier

Pour résister à l'envie de propager une rumeur, jet de Volonté ND 5 x le plus haut rang de Gloire des personnes impliquées.

Affinité : Air

Déficiance : Terre

### TECHNIQUES

#### Murmure des Kami

Vous pouvez sacrifier un emplacement de sort supplémentaire quand vous lancez un sort qui n'inflige pas de dommage pour éliminer tous les signes visibles censés en découler. Une Augmentation gratuite pour les sorts avec le mot-clé Illusion.

#### Communion

Portée : 6 m

Zone : le shugenja

Durée Concentration

Augmentation : spécial

Le lanceur de sort parle avec un kami local et peut lui poser des questions (p165)

#### Sensation

Portée : Personnel

Zone : rayon de 15 m

Durée : instantané

Augmentation : +3m de portée

Ce sort permet au lanceur de détecter la présence et la quantité d'un élément dans la limite de son rayon.

<p><b>Invocation</b>  Portée : 9 m  Zone : 30 dm<sup>3</sup>  Durée : permanent  Augmentation : portée +3m, quantité +30 dm<sup>3</sup>, composition du matériau  Le lanceur fait apparaître une sphère d'élément basique.</p>	<p><b>Aura de tromperie</b>  Rang de maîtrise : Air/1  Portée : 6m  Zone : un double illusoire du shugenja  Durée : concentration + 5 minutes  Augmentation : 2 = 1 double supp, 1 = +1.5m de portée  L'illusion a exactement la même apparence que le lanceur et accomplit les actions qu'il lui dicte.</p>
<p><b>Héritage de Kaze No Kami</b>  Rang de maîtrise : Air/1  Portée : 48 km  Zone : 1 individu  Durée : spécial  Augmentation : 1 = 1 individu, +16 km  Les esprits du vent prennent l'apparence d'un oiseau qui peut transmettre un message.</p>	<p><b>Lumière de la lune</b>  Rang de maîtrise : Air/1  Portée : personnel  Zone : 6m de rayon  Durée : 1 minute  Augmentation : 1 = 1.5m, +1 minute  Tous les objets dissimulés dans la zone sont révélés, par un contour lumineux, ainsi que les compartiments et passages secrets, armes dissimulées, non cachés par magie.</p>
<p><b>Manteau de la nuit</b>  Rang de maîtrise : Air/1  Portée : contact  Zone : 1 objet  Durée : 1 heure  Augmentation : +1 heure  La cible est un objet non vivant plus petit que le lanceur qui devient invisible à l'œil nu. L'objet est repérable par les autres sens.</p>	<p><b>Tornade</b>  Rang de maîtrise : Air/1  Portée : personnel  Zone : cône de 22.5m de long et 4.5m de large  Durée : instantanée  Augmentation : +1.5 de largeur ou de longueur, +1g0 de dommage, +5 au ND contre renversement.  Toutes les cibles subissent 1g1 de dommages et doivent opposer leur Terre à l'Air du lanceur pour ne pas être renversés.</p>
<p><b>Vent Béni</b>  Rang de maîtrise : Air/1  Portée : personnel  Zone : 3m de rayon  Durée : concentration  Augmentation : 3 = une personne supp  +15 au ND contre les armes à distances non magique</p>	<p><b>Influence de Benten</b>  Rang de maîtrise : Air/2  Portée : personnel / contact  Zone : 1 individu  Durée : 1 heure  Augmentation : +1.5m  +1g1 au jet d'Air pour les compétences sociales envers la cible.</p>
<p><b>Invocation mineure de vent</b>  Rang de maîtrise : Air/2  Portée : personnel ou 6m  Zone : 1 individu  Durée : 1 minute  Augmentation : +1 minute, +1.5m  La cible peut voler et effectuer des mouvements en action gratuite, à 3 m par round. A la fin du sort, la cible revient doucement sur terre.</p>	<p><b>Visage masqué</b>  Rang de maîtrise : Air/2  Portée : personnel  Zone : le shugenja  Durée : 5 minutes  Augmentation : 5 minutes, 3 = une autre personne  Le lanceur peut modifier subtilement les traits de son visage pour se faire passer pour quelqu'un d'autre. Cela ne permet pas cependant d'imiter quelqu'un de précis.</p>
<p><b>Bouclier des tornades</b>  Rang de maîtrise : Air/3  Portée : Personnel  Zone : le shugenja  Durée : 3 rounds  Augmentation : +1 round  +20 au ND pour être touché</p>	<p><b>Ennemi intime</b>  Rang de maîtrise : Air/3  Portée : 7.5m  Zone : 1 individu  Durée : 3 rounds  Augmentation : +1 round  Le lanceur fait apparaître l'individu que la cible craint le plus. Effet de Peur 4.</p>

<p><b>Clarté de l'objectif</b>  Rang de maîtrise : Eau/1  Portée : personnel  Zone : 3m de rayon  Durée : 2 rounds  Augmentation : +1.5m, 2 = +1 round  +5 en Initiative aux Alliés</p>	<p><b>Voix vers la Paix Intérieure</b>  Rang de maîtrise : Eau/1  Portée : contact  Zone : 1 individu  Durée : instantané  Augmentation : aucune  La cible regagne un nombre de points de blessures égal à la différence entre le jet et le ND.</p>
<p><b>Cape des Mya</b>  Rang de maîtrise : Eau/2  Portée : personnel  Zone : le shugenja  Durée : 5 rounds  Augmentation : +1 round  Gain au ND pour être touché = Eau + 3</p>	<p><b>Baiser brûlant de l'Acier</b>  Rang de maîtrise : Feu/1  Portée : contact  Zone : 1 arme dans la main du lanceur  Durée : 5 minutes  Augmentation : +2 minutes  Enflamme une arme, +1g1 aux jets d'attaques, +2g2 contre les adversaires montées ou très grandes.</p>
<p><b>Fureur d'Osano Wo</b>  Rang de maîtrise : Feu/1  Portée : 90m  Zone : une cible  Durée : instantanée  Augmentation : 2 = +1g0  Eclair causant 5g2 de dommages. Dans un rayon de 3m de la cible, Test de Constitution, ND 15 pour ne pas être assourdi.</p>	<p><b>Feu purificateur</b>  Rang de maîtrise : Feu/1  Portée : 7.5m  Zone : 1 cible  Durée : 1 minute  Augmentation : 2 = +1g0  Voile de feu qui inflige 2g2 de dégâts à tous ceux qui approchent le lanceur au corps à corps.</p>
<p><b>Queue du Dragon de feu</b>  Rang de maîtrise : Feu/2  Portée : personnel  Zone : le shugenja  Durée : 4 rounds  Augmentation : +1 round  Fouet de 9m, Agilité+6, garde Agilité et VD d'anneau de Feu.</p>	<p><b>Glyphe de pureté</b>  Rang de maîtrise : Feu/2  Portée : contact  Zone : 4.5m  Durée 1 jour  Augmentation : aucune  Voir page 181</p>
<p><b>Souffle du Dragon de Feu</b>  Rang de maîtrise : Feu/3  Portée : personnel  Zone : 4.5 m de long sur 4.5m de large  Durée : 4 rounds  Augmentation : aucune  Le lanceur crache un jet de flamme qui cause Anneau de Feu de dommage en une action simple (ce qui lui permet de faire d'autres actions mais pas de parler ni de lancer un autre sort).</p>	<p><b>Drainer le vide</b>  Rang de Maîtrise : Vide/1  Portée : personnel  Zone : le shugenja  Durée : instantanée  Augmentation : 3 = 1 point de vide Supp  Gain de 4 points de Vide.</p>
<p><b>Murmures Fallacieux</b>  Rang de maîtrise : Vide/2  Portée : 9m  Zone : 1 individu  Durée : 1 minute  Augmentation : aucune  Le lanceur fait répéter une phrase qu'il prononce par la cible qui le fait sans s'en rendre compte.</p>	