Nom : OTAKU **Clan :** Licorne
Ecole : Shiotome Otaku **Rang / Réputation :** 1 / 139
Honneur : 3.5 **Gloire :** 1 **Statut :** 1 **Souillure :** 0

Compétences :

Enquête 1	Médecine 1	Chasse 2	Serrurerie 1
Discrétion 1	Lances 3	Kyujutsu / tir à l'arc 1	
Equitation 4	Kenjutsu / sabre 2	Défense 2	Art de la guerre (escarmouche) 1

Background :

Avantages :

Rétablissement rapide : Le personnage est robuste : il récupère 5 points de blessures tous les matins au lieu de 3.
Réflexes de combat : Au début du combat, le personnage peut échanger son initiative avec celle du combattant qui est juste avant ou juste après.

Désavantages :

Asocial : Le personnage est en permanence de mauvaise humeur. Cela lui pose des problèmes dans ses rapports avec les autres, il lance -1G0 pour ses jets de compétences sociales.

Techniques d'école :

Rang 1 : Chevaucher en harmonie
- Le personnage bénéficie d'un bonus de +1G0 pour trois de ses compétences de bugei (Lances, Kenjutsu, Equitation).
- A cheval, le bonus précédent passe à +1G1
- Le personnage ajoute son rang d'Eau à son ND pour être touché.

Equipement : Katana (*VD 3G2*) ; Wakizashi (*VD 2G2*) ; Arc et 20 flèches (*feuilles de saule VD 3G2*) ; Yari (*VD 2G2 à pied, VD 3G3 à cheval*) ; Nage-yari (*javelot de VD 1G2*) ; armure légère (*ND +5 ; malus +5 jets d'athlétisme et de discrétion*) ; kimono et sandales ; nécessaire de voyage ; destrier Otaku ; 10 koku (*1 koku = 5 bu = 50 zeni*)

Blessures :

Niveau de Blessures	Total	Actuelles
Indemne (+0)	4	
Egratigné (+3)	8	
Légèrement blessé (+5)	12	
Blessé (+10)	16	
Gravement blessé (+15)	20	
Impotent (+20)	24	
Épuisé (+40) 1 Point de Vide pour Agir	28	
Hors de combat Impossibilité d'agir	38	

Dans le jeu :

Jets d'attaque : 8G4 (Yari) (8G5).
Jets de dommages : 5G2 (Yari) (6G3).
Initiative : 4G3
ND pour être touché : 23 (en armure légère)
18 (sans armure)

Illustration by Miguel Coimbra