

Nom : OTAKUEcole : Shiotome OtakuClan : LicorneRang / Réputation : 1 / 139Honneur : 3.5Gloire : 1Statut : 1Souillure : 0**Compétences :**

Enquête 1

Discrétion 1

Equitation 4

Médecine 1

Lances 3

Kenjutsu / sabre 2

Chasse 2

Kyujutsu / tir à l'arc 1

Défense 2

Serrurerie 1

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
INDEMNÉ (+0)	4	
EGRATIGNÉ (+3)	8	
LÉGÈREMENT BLESSÉ (+5)	12	
BLESSÉ (+10)	16	
GRAVEMENT BLESSÉ (+15)	20	
IMPOTENT (+20)	24	
ÉPUISÉ (+40)	28	
1 POINT DE VIDE POUR AGIR		
HORS DE COMBAT	36	
IMPOSSIBILITÉ D'AGIR		

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