

Akodo Masanori, Bushi du clan du Lion

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

HONNEUR	GLOIRE	STATUT	REPUTATION	RANG REP.
3.5	3	3	177	3

Arme	Attaque	Dommages	Spécial
Katana	8g3	6g2	dépense d'un pt de vide supp
Wakizashi	8g3	5g2	
Aiguichi	3g3	4g1	
Arc Yumi	6g3	2g2	portée 90m, ND+10 si utilisé à cheval.

COMPETENCE

Art de la guerre (combat de masse)	3	Athlétisme	3
Art du conteur	1	Ingénierie	1
Connaissance (histoire)	2	Etiquette	1
Défense	5	Chasse	2
Kenjutsu	5	Jujitsu	2
Kyujutsu	3	Equitation	2
Artisanat	2		
Armes lourdes	5		

ÉQUIPEMENT

Armure légère : **ND 20**

Arc yumi et 20 flèches « feuilles de saule », aiguichi, katana, wakizashi

Tensen de commandement, Kimono de bonne qualité, sandales, nécessaire de voyage, 17 Koku.

AVANTAGES

Bénédictio de Bishamon : pour chaque tranche de 2 Augmentations, le personnage gagne 1 Augmentation gratuite.	Dextérité du Crabe : le personnage est considéré comme 1 de plus dans tous ses rangs de compétences d'armes.
---	--

DESAVANTAGES

Amputé : pénalité de +10 à tous les jets ayant besoin des deux mains.	Impétueux : Jet d'Honneur, diff 20 pour garder son calme en cas d'insulte.
Peu assuré en Art de la Guerre : le jet se fait avec un ND de +10.	

TECHNIQUES

La voie du Lion : le personnage peut ignorer l'Armure de son adversaire ou gagner une Augmentation gratuite quand il attaque.

Il gagne une Augmentation gratuite sur sa première attaque au corps à corps contre un adversaire lors d'une escarmouche ou contre un adversaire qui a déclaré une Augmentation sur une attaque contre lui depuis son dernier tour.

Pour chaque jet de dommage ou d'Art de la Guerre (hors opposition), le personnage ajoute son Rang d'Eau

Force de la Pureté : avant de lancer les dés pour une attaque, le personnage peut choisir son jet d'attaque ou de dommages et déclarer qu'il ajoute le double de son Rang d'Honneur à ce jet.

Il peut dépenser un point de Vide pour un jet d'Honneur même s'il l'a déjà fait au cours de cette partie et ne perd que la moitié des points d'Honneur en cas d'échec à un jet d'Honneur.

Par la force de mes ancêtres : le personnage gagne un attaque supplémentaire par tour. et ajoute le double de son rang d'Eau au dommage.

KATA

Fureur sans fin : préparation 30 min, durée 120 min

Le personnage ne subit pas de pénalité de blessures, de fatigue ou de toutes distractions. Après les 2 heures il est épuisé et doit passer une demi-journée à se reposer.

HISTORIQUE

Agé de 24 ans, vous êtes né d'un père Akodo et d'une mère Doji, dans le cadre d'un rapprochement entre les clans du Lion et de la Grue.

Dès votre plus jeune âge, vos parents vous emmenaient à la guerre. Vous ne combattiez pas, bien sûr, mais vous avez été rapidement confrontés au fracas des armes. De là est née votre impatience à en découdre. Dès votre gempukku achevé, vous avez fait votre première bataille contre une horde de paysans qui s'était révoltés contre l'autorité et ce fut un beau succès. Par la suite, vous êtes devenu un guerrier accompli.

C'est lors de la guerre de la Grenouille Riche (conflit qui opposa le clan de la Licorne à celui du Lion) que vous avez commandé votre première armée de plusieurs milliers d'hommes. Mais lors de votre déplacement, vous avez été surpris par la pluie de Sang (une pluie corruptrice qui a arrosé tout l'Empire) exterminant quasiment toute votre armée. Vous-même avez été touché par cette pluie à la main droite et vous vous l'êtes amputé pour ne pas céder à la corruption de la magie du sang.

Depuis cet incident, vous craignez de reprendre le commandement d'une armée et vous avez pour le moment tout fait pour l'éviter. Aujourd'hui, en 1168, vous avez été chargé par votre Daimyo de prendre le commandement d'une armée pour venger l'affront de la guerre, mais fort heureusement, une nouvelle est arrivée avant le début des combats.

Daigotsu Soetsu est arrivé à Toshi Rambo, la capitale impériale. Il représente des Samurais Damnés (c'est-à-dire corrompu par l'Outremonde) pour demander à l'Empereur de revenir à Rokugan est tant que Clan, celui de l'Araignée. Vous êtes proposé pour vous y rendre en tant que représentant du clan du Lion ce qui vous a été accordé.

