

Honzo, courtisan Ottomo

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

HONNEUR	GLOIRE	STATUT	REPUTATION	RANG REP.
3.5	3	4.7	176	3

Arme	Attaque	Dommages	Spécial
Eventail de guerre	7g3	2g1	ND pour être touché +4, si main non directrice
Wakizashi	3g3	4g2	
Aiguichi	3g3	4g1	
Arc Hankyu	6g4	2g2	portée 90m, ND+10 si utilisé à cheval.

COMPETENCE

Connaissance (Loi)	3	Eventail de guerre	6
Courtisan (manipulation)	2	Athlétisme	2
Défense	2	Equitation	1
Etiquette (bureaucratie)	2	Monde du Crime	2
Tromperie (intimidation)	5	Kyujutsu	2
Iaijutsu	4		
Comédie	2		
Enquête	3		

ÉQUIPEMENT

Sans armure : **ND 20**

Eventail de guerre, arc hankyu et 20 flèches « feuilles de saule », aiguichi, wakizashi

Insigne officiel, Kimono de bonne qualité, sandales, nécessaire de voyage, destrier, 40 Koku

AVANTAGES

Beauté du Diable : le personnage lance 2g0 sur toutes tentatives de Tromperie sur un membre du sexe opposé	Réflexes de combat : après que l'on ait lancé l'initiative, le personnage peut décider d'agir avant celui qui le dépasse ou d'agir après celui qui lui succède.
--	---

DESAVANTAGES

Amère fiançailles : le personnage est marié à une shugenja qui est devenu un ronin.	Douillet : les pénalités de blessures sont augmentées de 5 points.
Langue : Sempet	

TECHNIQUES

La destinée n'a pas de secret : le personnage ne perd pas d'Honneur quand il utilise Tromperie. A chaque qu'il l'utilise avec succès, contre un individu, il gagne, pour la journée, une Augmentation gratuite sur tous ses jets en opposition avec ses Compétences Sociales contre lui. Il peut cumuler ses Augmentations (Max 3).

La voix de son seigneur : si l'adversaire du personnage effectue un test d'Honneur durant un jet d'opposition de compétences Sociales, le personnage peut dépenser un point de Vide pour le forcer à rater automatiquement ce jet. S'il parle au nom de l'Empereur il n'a pas besoin de dépenser son point de Vide.

Scinder les étoiles : quand le personnage rencontre une personne ou en entend parler, il peut effectuer un jet d'intuition contre un ND égal à Rang de Réputation de la cible fois 5. En cas de succès, il est immédiatement au courant des Ennemis Jurés et Relations de la cible.

S'il effectue 3 Augmentations sur un jet d'opposition de Courtisan contre sa cible et lui demande publiquement l'aide de ses Relations, la cible perd l'Avantage Relation et le personnage les récupère pendant une semaine.

KATA

Le monde est vide : préparation 25 min, durée 60 min

Pendant 2 rounds successifs, le personnage lance 3 dés supplémentaires (rang de vide) à son jet d'attaque. Au-delà des deux rounds, le personnage perd ses Ponts de Vide et subi -1g1 à tous ses jets. Il ne peut regagner ses points de vide qu'après une heure de repos.

HISTORIQUE

Agé de 22 ans, vous avez brillamment gravit les marches du pouvoir jusqu'à devenir Karo (conseiller d'un puissant seigneur). Vous avez toujours détesté le combat à cause de la douleur que vous subissiez lorsque vous vous faisiez frapper. Donc vous avez misé sur la rapidité de vos coups pour rendre l'adversaire rapidement hors de combat. Vous êtes devenu un habile duelliste mais vous redoutez les combats de masse et autres rixes.

Dés votre plus jeune age, votre mariage avec une jeune shugenja du clan de la Grue a été arrangé. Vous vous êtes marié après son Gemppuku (vous êtes plus vieux de 2 ans). Au début ce fut un mariage heureux où vous vous respectiez.

Lorsque vous avez eu 19 ans, vous avez accompagné l'Utaku, Tamiyo, dont le père avait été enlevé lors d'un voyage au Sempet (équivalent de l'empire égyptien pharaonique). La transaction a pu se faire et vous êtes revenu dans l'Empire avec le diplomate Ide. Vous vous êtes lié d'amitié avec un haut fonctionnaire, Thot-Amon.

Entre temps, la famille de votre épouse a commis un terrible impair et tous les hommes de la famille se sont fait seppuku. Les femmes ont été déchues de leur noblesse, sauf la votre. En tant que votre épouse, elle a pu y échapper. Elle a placé sa famille survivante sous votre toit pour la protéger. Depuis vous hébergez ce qui reste d'une famille honnie et votre femme ne se gêne pas pour bien afficher ses privilèges.

Aujourd'hui, en 1168, l'Empereur Toturi III reçoit Daigotsu Soetsu. 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. Il s'agit d'une requête des plus étranges et vous ne savez pas quoi en penser. Cependant votre femme, elle, a pris le parti des Damnés et clame que vous leur avez apporté leur soutien.

