

Utaku Tamiyo, Vierge de Bataille

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

HONNEUR	GLOIRE	STATUT	REPUTATION	RANG REP.
3.5	3	2	3	175

Arme	Attaque	Dommages	Spécial
Katana	9g4	6g2	dépense d'un pt de vide supp
Wakizashi	9g4	5g2	
Lance d'Arçon	6g4	4g2	6g2 en charge, l'arme se brise si plus de 30 pts de dommages infligés
Arc de cavalier	5g3	2g2	Les ND de portée sont réduits de 5
Aiguichi	5g4	4g1	Por : 90m, les malus de portée sont diminués de 5.

COMPETENCES

Art de la guerre (escarmouche)	3	Arme d'hast	2
Défense	5	Discrétion	1
Equitation	5	Athlétisme	2
Kenjutsu	5	Couteau	1
Kyujutsu	2	Méditation	2
Jujitsu	2		
Commerce	3		
Elevage	2		

ÉQUIPEMENT

Armure de cavalerie ND 29 / 35 (monté). +5 au ND des tests d'Agilité et de Réflexes
 Arce de cavalier shinjo et 20 flèches « feuilles de saules, Aiguichi, Lance d'Arçon, katana, wakizashi.
 Kimono de bonne qualité, sandales, nécessaire de voyage, destrier Utaku, 30 koku.

AVANTAGES

Tranche-Selle des Utaku : 4g3 et +2 aux dommages faits depuis un cheval.	Grand Voyageur (Sempet)
Bénédictio de Daikoku : +2g0 avec les Compétences Sociales envers les paysans.	Langue (Sempet)

DESAVANTAGES

Ennemi Juré : Bandit Sempet 2	Trait faible : Constitution
-------------------------------	-----------------------------

TECHNIQUES

Chevaucher en Harmonie : Pour les compétences de Défense, Kenjustus et Art de la Guerre, le personnage lance 1g0 supplémentaire. A cheval, le bonus passe à 1g1.
 Elle ajoute son Rang d'Eau à son ND pour être toucher.

Le Vide de la Guerre : une fois l'initiative lancé mais avant la déclaration des manœuvres, le personnage peut choisir d'intervertir son Initiative et son ND pour être toucher pour ce tour.
 Elle rajoute son Rang d'Air à ses jets d'attaque

Sentir la Brise : le personnage peut porter une attaque supplémentaire par tour. Lorsqu'elle est à cheval et qu'elle tue l'une des deux cibles, elle peut en effectuer une 3^e.
 Elle ajoute le double de son Rang d'Eau à son ND pour être toucher.

KATA

Les cieux rugissants : préparation 10 min, durée 180 min.

Le ND pour être touché est de +10. Le bushi bénéficie d'une attaque supplémentaire par tour.

Le personnage ne peut courir et les jets d'attaques et de dommages se font à -2 dés.

HISTORIQUE

Agée de 25 ans, vous êtes née en 1142 d'une mère Utaku elle-même et d'un père Ide (famille d'émissaire du clan). Les Utaku sont une famille de cavalières et de guerrières qui chevauchent les plus puissants destriers de l'Empire.

Durant votre enfance, vous avez bien entendu suivi l'enseignement des Vierges de Bataille, mais vous avez aussi suivi votre père dans ses voyages au-delà de Rokugan, dans les Terres brûlées, notamment, dans l'Empire du Sempet (équivalent de l'Egypte Pharaonique). C'est pour cela que vous connaissez si bien cette région.

Cependant lors de l'un de ses voyages, alors que vous aviez 13 ans, vous avez attrapé un mal exotique et vous avez été entre la vie et la mort pendant des jours. Quand enfin, vous vous en êtes sortit, vous en avez conservé des séquelles et votre santé s'en ait trouvée amoindrie. Ne voulant pas paraître faible, vous avez néanmoins persévéré dans vos voyages.

Juste après votre Gempukku, alors que votre père était au Sempet, vous avez appris son enlèvement et la rançon qu'un bandit du nom de Kheros en demandait à votre famille. Vous vous êtes portées volontaires pour amener la rançon. L'échange s'est bien passé, grâce à l'habileté du courtisan Ottomo Honzo mais votre père avait été torturé. Vous vous êtes jurés alors de retrouver ce bandit et de vous venger.

A votre retour, votre père vous a chargé d'administrer ses terres puisqu'il ne le pouvait plus. Vous avez donc partagé votre temps entre votre fief et vos campagnes militaires. Simple, vous êtes très populaire auprès de vos paysans et vous savez les comprendre.

Aujourd'hui, vous êtes à Toshi Rambo, la capitale impériale. Daigotsu Soetsu est présent. 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. La situation est explosive et vous accompagnez votre Daimyo, Utaku Xieng Chi.

