

Identité

Nom du personnage _____

Nom du joueur _____

Clan _____ Famille _____

École _____ Rang d'école _____

Rôles _____



Honneur

Gloire

Statut

Ninjō _____

Giri _____

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	_____
Composition	_____
Stylisme	_____
Forge	_____

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

Titres _____

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES	RANGS
Forme	_____
Arts martiaux (corps à corps)	_____
Arts martiaux (distance)	_____
Arts martiaux (mains nues)	_____
Méditation	_____
Tactique	_____

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	_____
Gouvernement	_____
Médecine	_____
Sentiments	_____
Théologie	_____

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	_____
Courtoisie	_____
Jeux	_____
Représentations	_____

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	_____
Travail manuel	_____
Navigation	_____
Magouilles	_____
Survie	_____

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innover
- Échanger
- Subsister

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

PERSONNALITÉ, HABITUDES ET MANIES

NOM DES AUTRES PERSONNAGES	RANG SOCIAL	NOTES
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE

Totale Dépensée Restante

La Légende des Cinq Anneaux
LE JEU DE RÔLE

MODE CONFRONTATION

Anneaux et postures

POSTURE DE LA TERRE :

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ⚔ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

POSTURE DE L'EAU :

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut pas nécessiter de test ou partager un type avec votre première action.

POSTURE DU VIDE :

les ⚔ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



POSTURE DE L'AIR :

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

POSTURE DU FEU :

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ⚔ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

ENDURANCE
(Terre + Feu) x 2

FATIGUE

SANG-FROID
(Terre + Eau) x 2

CONFLIT

ATTENTION
(Air + Feu)

VIGILANCE
(Air + Eau) / 2

POINTS DE VIDE

MAXIMUM ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

COMPÉTENCE

RANGS

Avantages & Désavantages

États

Capacités d'école

Références

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

Armement

ARMES

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS

Tenues

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

- KATA
- KIHŌ
- INVOCATIONS
- RITUELS
- SHŪJI
- MAHŌ
- NINJUTSU

Équipement

Techniques (nouvelles ⚔)

Notes

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS

Tenues

Équipement

KOKU **BU** **ZENI**

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

La Légende des Cinq Anneaux

LE JEU DE RÔLE

Rangs d'école

Expérience

Points d'expérience et suivi du progrès

Titre

	PROGRÈS	TYPE	XP INVESTIE
RANG 1		Grp de comp.	
		Compétence	
		Compétence	
		Compétence	
		Grp de tech.	
		Technique	
		Technique	
		XP dépensée hors cursus	
<input type="radio"/> ACHÉVÉ	XP dépensée au rang 1 / Total =		/20
RANG 2		Grp de comp.	
		Compétence	
		Compétence	
		Compétence	
		Grp de tech.	
		Technique	
		Technique	
		XP dépensée hors cursus	
<input type="radio"/> ACHÉVÉ	XP dépensée au rang 2 / Total =		/24
RANG 3		Grp de comp.	
		Compétence	
		Compétence	
		Compétence	
		Grp de tech.	
		Technique	
		Technique	
		XP dépensée hors cursus	
<input type="radio"/> ACHÉVÉ	XP dépensée au rang 3 / Total =		/32
RANG 4		Grp de comp.	
		Compétence	
		Compétence	
		Compétence	
		Grp de tech.	
		Technique	
		Technique	
		XP dépensée hors cursus	
<input type="radio"/> ACHÉVÉ	XP dépensée au rang 4 / Total =		/44
RANG 5		Grp de comp.	
		Compétence	
		Compétence	
		Compétence	
		Grp de tech.	
		Technique	
		Technique	
		XP dépensée hors cursus	
<input type="radio"/> ACHÉVÉ	XP dépensée au rang 5 / Total =		/60
RANG 6	Capacité de maîtrise	DÉBLOQUÉE <input type="radio"/>	



Totale Dépensée Restante

ACHAT COÛT RANG D'ÉCOLE

ACHAT	COÛT	RANG D'ÉCOLE

TITRE XP INVESTIE

TITRE	XP INVESTIE
<input type="radio"/> ACHÉVÉ	XP Dépensée dans le Titre / Total = /___
Capacité de titre	DÉBLOQUÉE <input type="radio"/>

Techniques (Nouvelles Actions)

Techniques (Nouvelles utilisations de ✨)

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Test

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Test

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Test

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Test

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Test

Nouvelles ✨

Techniques (Nouvelles Actions)

Techniques (Nouvelles Actions)

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)
Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)
Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)
Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)
Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)
Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)
Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)
Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)
Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)
Effets

Nouvelles ✨

NOM **No. de page**

Activation (Action / Test)
Effets

Nouvelles ✨

La Légende des Cinq Anneaux

LE JEU DE RÔLE

Roue de la discorde



Résumé du personnage

NOM DU PERSONNAGE

Ninjō

Giri

Avantages

Désavantages

VIGILANCE

XP GAGNÉE

RELATIONS IMPORTANTES

NOM DES AUTRES PERSONNAGES

RANG SOCIAL

Résumé du personnage

NOM DU PERSONNAGE

Ninjō

Giri

Avantages

Désavantages

VIGILANCE

XP GAGNÉE

NOM DU PERSONNAGE

Ninjō

Giri

Avantages

Désavantages

VIGILANCE

XP GAGNÉE

RELATIONS IMPORTANTES

NOM DES AUTRES PERSONNAGES

RANG SOCIAL

Résumé du personnage

NOM DU PERSONNAGE

Ninjō

Giri

Avantages

Désavantages

VIGILANCE

XP GAGNÉE

NOM DU PERSONNAGE

Ninjō

Giri

Avantages

Désavantages

VIGILANCE

XP GAGNÉE

RELATIONS IMPORTANTES

NOM DES AUTRES PERSONNAGES

RANG SOCIAL

Résumé du personnage

Résumé du personnage

Notes de session

Notes de session

TITRE	NO. DE SESSION
NINJŌ DU PJ POUR LA DISCORDE	GIRI DU PJ POUR LA DISCORDE

PNJ IMPORTANTS ET COMPLICATIONS

Notes _____ **XP ALLOUÉE**



TITRE	NO. DE SESSION
NINJŌ DU PJ POUR LA DISCORDE	GIRI DU PJ POUR LA DISCORDE

PNJ IMPORTANTS ET COMPLICATIONS


Notes _____ **XP ALLOUÉE**



TITRE	NO. DE SESSION
NINJŌ DU PJ POUR LA DISCORDE	GIRI DU PJ POUR LA DISCORDE

PNJ IMPORTANTS ET COMPLICATIONS

Notes _____ **XP ALLOUÉE**



TITRE	NO. DE SESSION
NINJŌ DU PJ POUR LA DISCORDE	GIRI DU PJ POUR LA DISCORDE

PNJ IMPORTANTS ET COMPLICATIONS

Notes _____ **XP ALLOUÉE**



TITRE	NO. DE SESSION
NINJŌ DU PJ POUR LA DISCORDE	GIRI DU PJ POUR LA DISCORDE

PNJ IMPORTANTS ET COMPLICATIONS

Notes _____ **XP ALLOUÉE**



TITRE	NO. DE SESSION
NINJŌ DU PJ POUR LA DISCORDE	GIRI DU PJ POUR LA DISCORDE

PNJ IMPORTANTS ET COMPLICATIONS

Notes _____ **XP ALLOUÉE**



TITRE	NO. DE SESSION
NINJŌ DU PJ POUR LA DISCORDE	GIRI DU PJ POUR LA DISCORDE

PNJ IMPORTANTS ET COMPLICATIONS

Notes _____ **XP ALLOUÉE**



TITRE	NO. DE SESSION
NINJŌ DU PJ POUR LA DISCORDE	GIRI DU PJ POUR LA DISCORDE

PNJ IMPORTANTS ET COMPLICATIONS

Notes _____ **XP ALLOUÉE**

