

Identité

Nom du personnage _____

Nom du joueur _____

Région _____ Éducation _____

École _____ Rang d'école _____

Rôles _____



Honneur _____

Gloire _____

Statut _____

Ninjo _____

Passé _____

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.

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

Connaître ou récolter des informations

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

APPROCHES

Analyser

Se remémorer

Théoriser

Observer

Ressentir

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

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).

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	_____
Courtoisie	_____
Jeux	_____
Représentations	_____

APPROCHES

Duper

Raisonner

Inciter

Charmer

Illuminer

PERSONNALITÉ, HABITUDES, LIENS ET MANIES

Acquérir ou utiliser des ressources

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

APPROCHES

Escroquer

Produire

Innover

Échanger

Subsister

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

Avantages et désavantages

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE

Totale _____ Dépensée _____ Restante _____

Relations



Techniques (Nouvelles Actions)

NOM	N° de page
Activation (Action / Test)	
Effets	
Nouvelles ✨	

NOM	N° de page
Activation (Action / Test)	
Effets	
Nouvelles ✨	

NOM	N° de page
Activation (Action / Test)	
Effets	
Nouvelles ✨	

NOM	N° de page
Activation (Action / Test)	
Effets	
Nouvelles ✨	

NOM	N° de page
Activation (Action / Test)	
Effets	
Nouvelles ✨	

Techniques (Nouvelles utilisations de ✨)

NOM	N° de page
Test	
Nouvelles ✨	

NOM	N° de page
Test	
Nouvelles ✨	

NOM	N° de page
Test	
Nouvelles ✨	

NOM	N° de page
Test	
Nouvelles ✨	

NOM	N° de page
Test	
Nouvelles ✨	

Techniques (Nouvelles Actions)

Techniques (Nouvelles Actions)

NOM N° de page

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM N° de page

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM N° de page

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM N° de page

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM N° de page

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM N° de page

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM N° de page

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM N° de page

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM N° de page

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨

NOM N° de page

Activation (Action / Test)

Effets

Nouvelles ✨