

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

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit


EXPÉRIENCE

Totale _____ Dépensée _____ Restante _____



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 ni nécessiter de test ni être du même type que 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 :

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 et 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

ARMURE

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS

Tenues

Techniques (nouvelles actions)

TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES

- | | | | | |
|--|---|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> KATAS  | <input type="checkbox"/> KIHŌ  | <input type="checkbox"/> INVOCATIONS  | <input type="checkbox"/> RITUELS  | <input type="checkbox"/> SHŪJI  |
| <input type="checkbox"/> MAHŌ  | <input type="checkbox"/> NINJUTSU  | <input type="checkbox"/> MANTRAS  | | |

Équipement

Techniques (nouvelles )

KOKU	BU	ZENI

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

Notes

La Légende des Cinq Anneaux

LE JEU DE RÔLE

Rangs d'école

PROGRÈS

TYPE

XP INVESTIE

RANG 1		Grp de comp.	
		Compétence	
		Compétence	
		Compétence	
		Grp de tech.	
		Technique	
		Technique	
		XP dépensée hors cursus	
<input type="checkbox"/> 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="checkbox"/> 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="checkbox"/> 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="checkbox"/> 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="checkbox"/> ACHÉVÉ			XP dépensée au rang 5 / Total = /60
RANG 6	Capacité de maîtrise	DÉBLOQUÉE <input type="checkbox"/>	



Totale



Dépensée



Restante

Expérience

ACHAT

COÛT

RANG D'ÉCOLE

Points d'expérience et suivi du progrès

TITRE

XP INVESTIE

Titre

<input type="checkbox"/> ACHÉVÉ	XP Dépensée dans le Titre / Total = /	
Capacité de titre		DÉBLOQUÉE <input type="checkbox"/>

Techniques (Nouvelles Actions)

Techniques (Nouvelles utilisations de ✨)

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

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 ✨