

La Légende des Cinq Anneaux

LE JEU DE RÔLE

Utilisez ce formulaire pour noter vos réponses lorsque vous fondez une école, et notez-y des éléments à utiliser ultérieurement !
(L5A JDR, La Voie des vagues, Chapitre 2 : Création de personnage, p.76 à 84)

ÉTAPE 1 : RÔLE DE L'ÉCOLE (P. 76)

RÔLE PRINCIPAL

RÔLE SECONDAIRE (FACULTATIF)

TROISIÈME RÔLE (FACULTATIF)

ÉTAPE 2 : AFFILIATION ET RÉSUMÉ DE VOTRE ÉCOLE (P. 77)

AFFILIATIONS

ÉTAPE 3 : CAPACITÉ D'ÉCOLE (P. 77)

ÉTAPE 4 : BONUS D'ANNEAU (P. 79)

PREMIER BONUS D'ANNEAU

SECOND BONUS D'ANNEAU

ÉTAPE 5 : COMPÉTENCES (P. 79)

NOMBRE TOTAL DE COMPÉTENCES
ACCESSIBLES

NOMBRE À CHOISIR

COMPÉTENCES DE DÉPART

ÉTAPE 6 : TECHNIQUES ACCESSIBLES ET DE DÉPART (P. 80)

NOMBRE DE TECHNIQUES

TECHNIQUES ACCESSIBLES

TECHNIQUES DE DÉPART

ÉTAPE 7 : CURSUS ET CAPACITÉ DE MAÎTRISE (P. 81)

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="radio"/> ACHEVÉ			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"/> ACHEVÉ			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"/> ACHEVÉ			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"/> ACHEVÉ			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"/> ACHEVÉ			XP dépensée au rang 5 / Total = /60
RANG 6	Capacité de maîtrise		DÉBLOQUÉE <input type="radio"/>

ÉTAPE 8 : ÉQUIPEMENT DE DÉPART (P. 83-84)

ÉTAPE 9 : NOM (P. 84)